

HOBBY CONSOLAS HOBBY

SEGA NINTENDO

GAME

NINTENDO NEO GEO



Lo más nuevo

SUPER SPY HUNTER

MARBLE MADNESS

JOHN MADDEN '92

SOLSTICE

CHAMPIONS OF EUROPE

BOULDER DASH

OLYMPIC GOLD

Medalla de
oro a la diversión



HOOK

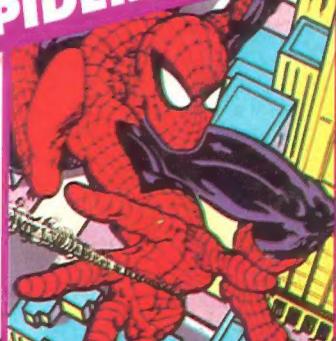


Mega CD Rom
El futuro
llama a
tu Sega

European
Computer
Trade Show

Todas las
novedades
del mundo

KILL
SPIDERMAN



HOBBYMAPAS
DE SPIDERMAN
Y BART SIMPSON

Ya está en España la última generación en consolas de videojuegos: **SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.**

La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CERÉBRO DE LA BESTIA. UNA MAQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

■ **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.

■ **SUPER GRÁFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512X448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.

■ **SUPER ACCIÓN.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.

■ **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR

POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.



CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CERÉBRO DE **SUPER NINTENDO.**

SUPER SOFTWARE

LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: **SUPER R-TYPE**, **SUPER CASTLEVANIA IV**, **THE ADDAMS FAMILY**, **SUPER WWF WRESTLEMANIA**, **F-ZERO**, **SUPER SOCCER** Y **SUPER TENNIS**. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.

YA ESTA SUPER N ENTERTAINN SUPER 16 B



EL CEREBRO DE





SUPER ACCESORIO: NINTENDO SCOPE

LO NUNCA VISTO. UN BAZOOKA DE ALTA PRECISIÓN INALÁMBRICO POR INFRARROJOS, PARA JUGAR SOBRE LA PANTALLA HASTA 6 METROS DE DISTANCIA! NINTENDO SCOPE INCLUYE ADÉMÁS UN CARTUCHO CON 6 JUEGOS DE ACCIÓN ILIMITADA: 3 DE HABILIDAD Y 3 DE COMBATE.

Y MÁS ACCESORIOS SUPER:

- MANDO DE CONTROL. PARA DISPUTAROS EL CONTROL DE LA SITUACIÓN ENTRE DOS JUGADORES.
- CABLE STEREO RCA. AUDIO/VIDEO. PARA CONECTAR TU SUPER NINTENDO A UN EQUIPO Hi-Fi O A UN TELEVISOR/MONITOR STEREO.
- CABLE STEREO RCA. AUDIO/VIDEO CON ENTRADA EUROCONECTOR.

CONECTOR PARA TELEVISOR/MONITOR STEREO CON ENTRADA DE EUROCONECTOR. CONSIGUE UNA CALIDAD DE SONIDO COMPACT-DISC.

SUPER PACK

SUPER NINTENDO INCLUYE:

- CONSOLA
- MANDO DE CONTROL MULTIFUNCIÓN
- CABLE CONECTOR TV
- ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
- SUPER MARIO WORLD, LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.

**TODO POR
29.900 PTAS**



ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

¡Cowabunga!
Pizza, pizza.
¡Parece
parar de
jugar y jugar!

GAME BOY
ERES UN FENÓMENO

KONAMI
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES™
Fall of the
FOOT CLAN
Original
GAME BOY
VIDEOGAME
Nintendo

Leonardo, Michaelangelo, Donatello,
Raphael y tú con una misión única:
rescatar a la reportera April.

KONAMI
CASTLEVANIA II
Belmont's
Revenge
Official
GAME BOY
VIDEOGAME
Nintendo

Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de KONAMI

CASTLEVANIA II™
Tras 15 años de espera ha
vuelto el Conde Drácula con
una elaboradísima venganza
contra Christopher Belmont.

KONAMI
PROBOTECTOR™
Official
GAME BOY
VIDEOGAME
Nintendo

PROBOTECTOR™
Adéntrate en un
Universo
desconocido de
mutantes
biológicos,
andoides y
robots espaciales.
Defiéndete a
base de láser.

KONAMI
TINY TOON
Adventures
BABS' BIG BREAK
Original
GAME BOY
VIDEOGAME
Nintendo

LAS AVENTURAS DE TINY TOON™
Babs sueña con hacer algo GRANDE en la
GRAN ciudad... Pero no sabía que tendría
que verselas con el malvado Montana Max

KONAMI
The
Castlevania
Adventure
Official
GAME BOY
VIDEOGAME
Nintendo

CASTLEVANIA ADVENTURE™
Drácula resurge para
descender sobre tu
GAMEBOY con sus afilados
colmillos y malévolas
ortimañas.

KONAMI
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II™
Back From
The Sewers
Original
GAME BOY
VIDEOGAME
Nintendo

Elige tu tortuga favorita y
demuestra a través de 6 niveles
letrales que eres un auténtico Ninja.

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C. Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

KONAMI

SUMARIO

Canarias,
Ceuta
y Melilla
325 ptas.

Año II - Nº 9- Junio 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

6

NOTICIAS

Gran Bretaña y Estados Unidos protagonizan una sección marcadamente siempre por el ritmo frenético y la necesidad de renovarse.

40

LO MÁS NUEVO

El juego de las Olimpiadas, el de Carmen Sandiego, el del Capitán Garfio, el del Spy Hunter, el de los Campeones de Europa, el del hechicero, el del mono, el de ajedrez, todos, en Hobby Consolas.



83

DESPLEGABLE

Engorroso deber el del hombre araña, que no sólo tiene que cuidarse de los malos, sino también de no caer enrollado bajo sus propias telas. Con este desplegable, olvídate de lo uno y de lo otro.

120

LISTAS DE ÉXITOS

Cambio de orientación y nuevo diseño para las páginas más importantes de la revista. Los mismos consejos pero más bonitos.

124

LASERS & PHASERS

Utilízalos sólo si estás desesperado. No es bueno jugar siempre con ventaja, excepto cuando la has descubierto tú mismo.

130

ACABA CON

¿Escapará Bart del maldito campamento?, ¿capturará Spiderman a los malos?. La solución, aquí.

138

REPORTAJE

Analizamos el Mega CD, lo último en soportes para consola que Sega va a lanzar ya. Para hacer de la Megadrive una máquina imparable

144

ENTREVISTA

Mr. Alexander, director general de Sega Europa, respondió a las dudas que este equipo de redactores le planteó. Y muy clarito, por cierto.

146

¡QUÉ LOCURA!

Seis páginas llenas de dibujos, opiniones, diversión, caricaturas, preguntas, a cada cual más loca.

164

SUPERVIEW

El tener los juegos antes que nadie nos da mucha ventaja. Superview es como exclusiva, pero a lo grande.

FERIA

En el ECTS 92 han estado todos los videojuegos del mundo. En Hobby Consolas también, sólo que más y mejor explicados.



La portada, varias páginas y todo el espíritu que cabe en nuestros no demasiado atléticos cuerpos, está dedicada este mes a las Olimpiadas.

La cita con Barcelona 92, la licencia en exclusiva para Sega y el exquisito trabajo que ha realizado U.S. Gold con un súper programa de auténtico record, son asuntos demasiado fuertes como para dejarlos escapar.

Pero éste no es el único tema del que vais a poder disfrutar en este número. Como siempre, tenemos de todo y para todos. Comentarios de novedades, trucos, mapas... Todo ello en 180 páginas que, una vez más, esperamos satisfagan a tope vuestras ansias consoleras. Seguro que sí.

HOBBY CONSOLAS

TABLA DE SÍMBOLOS	
	Gráficos
	Sonido
	Jugabilidad
	Lo mejor
	Lo peor

Edita: HOBBY PRESS,S.A. Presidente: María Andriño Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez Director de Arte: Jesús Caldeiro Redacción: Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz

Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño Directora Comercial: María C. Perera Secretaria de Redacción: Laura González Fotografía: Daniel Font Dibujos: J.L Sanz, F.L. Frontán.

Correspondentes: Marshall Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) Colaboradores: J. Rodriguez, Juan C. Sanz, A. Dos Santos, A. Fernández, B. Sol.

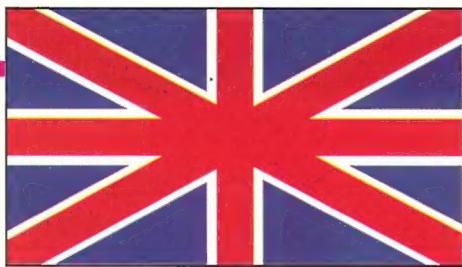
Director de Administración: José Angel Jiménez Departamento de Circulación: Paulino Blanco Departamento de suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 Pedidos y Suscripciones: Tf.:654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 Imprime: ROTEDIC Ctra. de Irún Km. 12,450 28048 Madrid. Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Solicitado control O.J.D.



Línea directa...

Gran Bretaña

por Derek de la Fuente

Turbo Express: La bomba portátil de NEC

El mundo de las consolas portátiles parece no detenerse. Por si no teníamos suficiente con la Game Boy, Game Gear o Lynx, se avecina ahora un auténtico engendro llevadero de nombre Turbo Express, cuya relación con la familia NEC, le augura un éxito sin precedentes.

Las características que más llaman la atención de este pequeño monstruo son, en principio, su total compatibilidad con los cartuchos de Turbografx, y la posibilidad de acoplarle un periférico (Turbo Vision) que la convierte en una colerada televisión.

Además de su pantalla a color, la Turbo Express presenta un diseño muy ergonómico, lo que junto a su reducido tamaño la hace ideal para cualquier tipo de desplazamiento.

Sus características técnicas son ciertamente impresionantes. Tomad buena nota: resolución de 512 x 224, paleta de 512 colores (hasta 482 simultáneamente en pantalla), 64 sprites, igualmente simultáneos, y sonido stereo.

En cuanto a los juegos, queda todo dicho con su compatibilidad con la Turbografx: un grandísimo catálogo de juegos que abarca todo tipo de estilos. Y por las dudas, ahí tenéis unas cuantas pantallas.

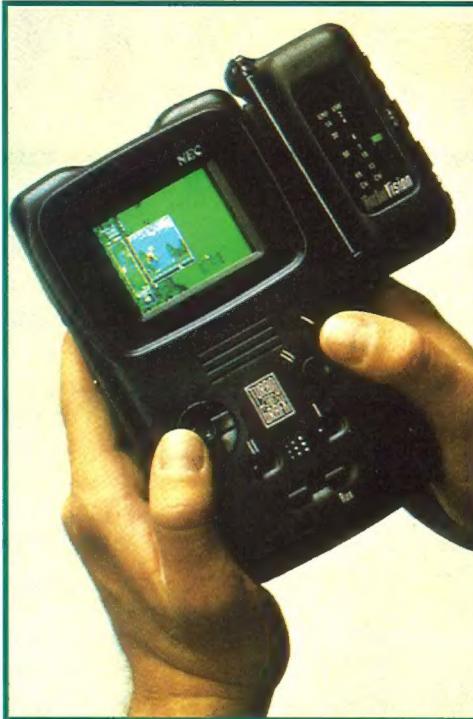
La Turbo Express será distribuida en España por Compudid, la misma empresa que se encarga de hacer lo propio con la TurboGrafx. De momento no hay nada decidido en cuanto a las fechas de llegada. Pero por lo que nos hemos podido enterar, ciertamente está al caer.

Turrican es un programa para gentes curtidas en mil y una batallas consoleras. ¿Os atrevéis ahora con la Game Boy?

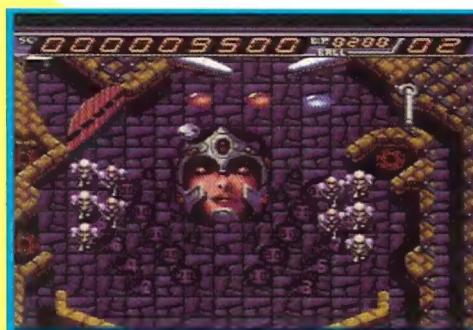


Turrican: llega el hombre de metal a la Game Boy

Cuatro mundos, diez endiablados niveles, pasadizos secretos, objetos ocultos y aventuras bajo el agua son la mejor carta de presentación para el regreso de un clásico. Turrican, versionado por Accolade para la Game Boy, está casi dispuesto para no dar ni un momento de respiro a los intrépidos y valientes que sepan o no de él, pero que estén dispuestos a asumir el reto. y el reto incluye, además de inmejorables gráficos, sonidos y movimientos, ocho, ¡¡ocho!! planos de scroll, increíble capacidad de manejo, acción continua y sin tregua, y, bueno, todo aquello que ya impactó en los "computers", pero transportable.



Bonk's Revenge



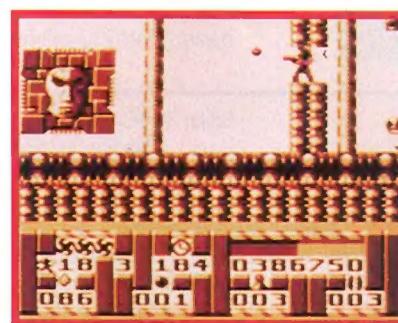
Devil's Crash



R-Type



Vigilante





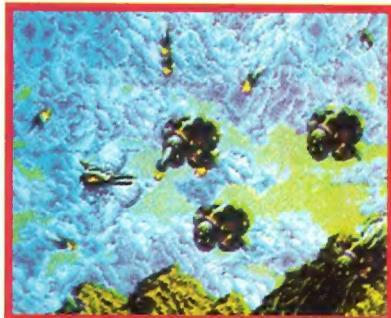
Thunder Force IV, y la historia continúa

Hace algunos meses os hablábamos de un poténtísimo juego matamarcianos que hizo las delicias del público de Mega Drive. Su nombre era Thunder Force III.

Pues bien, ahora acaba de llegarme la noticia del lanzamiento de su cuarta parte, Thunder Force IV, que reunirá todas las cualidades que hicieron famoso a su predecesor, y otras muchas que mejorarán lo visto.

Mayores y más logrados gráficos, gran cantidad de enemigos y un armamento mucho más potente, son las características más destacadas de un cartucho que todavía se encuentra en fase de comprobación por las tierras japonesas.

Lo dicho, la saga continúa y, por lo visto, ¡¡ De qué manera!! Os mantendré informados.



¡Atención!, llega Gaiares

Si existe un programa que está levantando las mayores expectativas es, sin lugar a dudas, Gaiares. Un programa realizado por Renovation (autores de otro sensacional cartucho "El Viento") para Mega Drive que se encuadra en el género de los matamarcianos, siguiendo los pasos de los míticos Thunder Force III o Hellfire.

La historia que nos propone es simple: un grupo de terroristas se ha hecho con el control de la Tierra para sus fines armamentísticos. Y tú, por supuesto, has de impedirlo por todos los medios.

Gaiares, aparte de unos enormes enemigos de final de fase y unos electrizantes escenarios, tiene el original detalle de que cada vez que destruimos a un enemigo, absorbemos su arma para nuestro uso y abuso.

Primero en Japón y posteriormente en USA, Gaiares ha batido todo tipo de récords y ha sido acogido más que bien por parte del público y de la crítica. Ahora sólo nos resta esperar que el fenómeno Gaiares llegue a tierras Europeas de la mano de Ubi Soft.



SUPER NINTENDO. ENTERTAINMENT SYSTEM



Erbe presentó en una gran fiesta a "El Cerebro de la Bestia"

El pasado día 30 de abril, Erbe celebró en el Scala Meliá de Madrid la presentación oficial de su nueva y flamante Super Nintendo, también conocida como "El Cerebro de la Bestia".

Para empezar, y según palabras de Andrew Bagney, -director de Erbe-, presentaron "la mejor consola de

videojuegos del mercado", y para terminar, lo hicieron a través de un espectáculo musical que contó con la presencia de un buen abanico de artistas: super Emilio Aragón, super Luz Casal y Sergio Dalma.

En la parte seria intervieron, poniendo los discursos, Mr. Stahler, representante de Nintendo para Europa, el citado

Andrew Bagney y Escarlata Loncan, jefe de Marketing de Erbe.

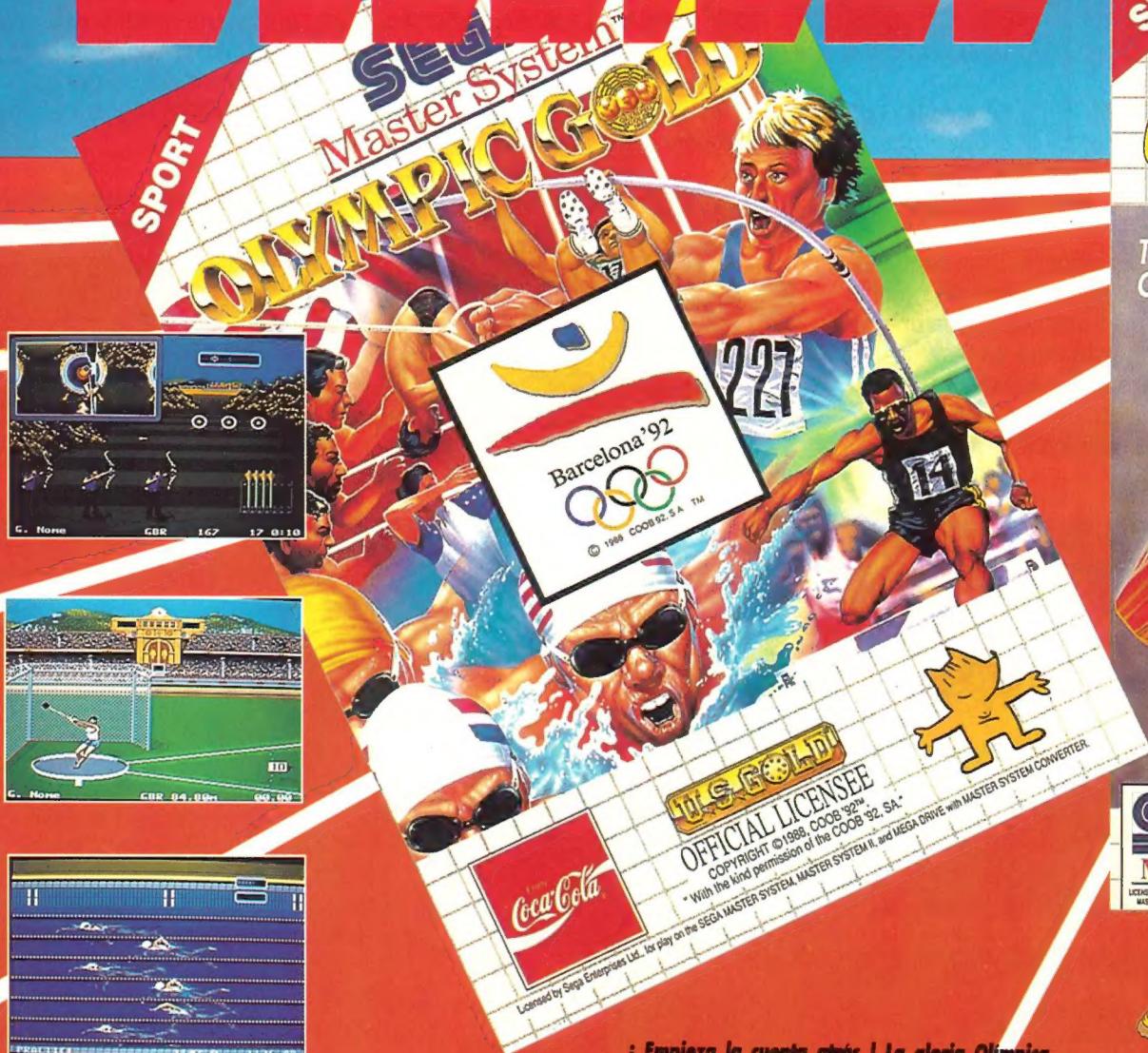
De sus exposiciones se pudieron entresacar algunos datos interesantes. Por ejemplo, que "Nintendo es el líder mundial del sector de videojuegos, con una participación de mercado de un ochenta por ciento a nivel mundial".

Igualmente, Mr Stahler señaló que "más del 40% de los hogares en Japón poseen una de nuestras consolas; en los Estados Unidos, este porcentaje supera el 35%, mientras que en Europa, los resultados obtenidos hasta la fecha y las previsiones de ventas, pronostican un éxito similar, con unas expectativas de de más de 20 millones de consolas vendidas a finales del presente año".

Desde luego, la campaña de marketing que está efectuando Erbe en nuestro país es como para creérselo: vallas publicitarias, spots en televisión, patrocinio de acontecimientos deportivos como el Gran Premio de Europa de Motociclismo...

Sin duda, tenemos ante nosotros unos meses agitados en los que "El Cerebro de la Bestia" se irá transformando poco a poco en la auténtica estrella de las consolas.

ELEGIDOS PARA...



¡Empieza la cuenta atrás! La gloria Olímpica llama a tu consola.

¡No te defraudes!

Prepara tus músculos para experimentar la más alta competición Olímpica en siete modalidades repartidas entre atletismo y natación.

¡Corre a colgarte unas medallas! El triunfo está en los que se mojan.

Reserva bien tus fuerzas. Llega la hora de la verdad.



Videojuegos Oficiales
de los JJ.OO. de
Barcelona '92

Unitros S.A.



Ha llegado el Campeón.
¡Calienta en la contra los mejores del '92.

Regatea y pasa
llores de barro
cspedes. Tu elige.
Siente la pasión.
Las mieles del triunfo.

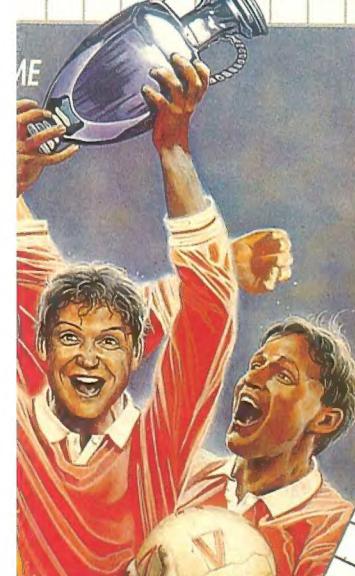
SEGA
Master System™

LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD. to play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE with MASTER SYSTEM CONVERTER.



RA LA GLORIA

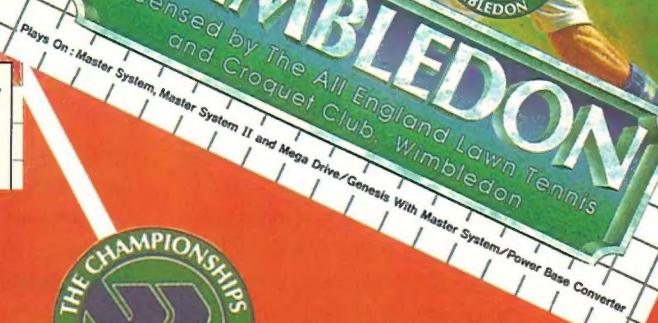
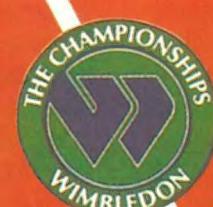
UEFA



momento de convertirte en

esta! Propárate para jugartela
equipo de fútbol europeo en

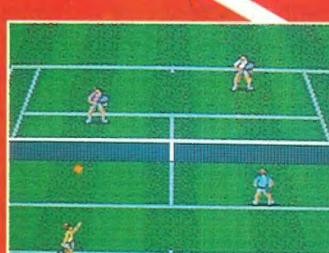
en profundidad en campos
o en el más perfecto de los
del gol. La euforia del público.
info. ¡Juega a ganador!

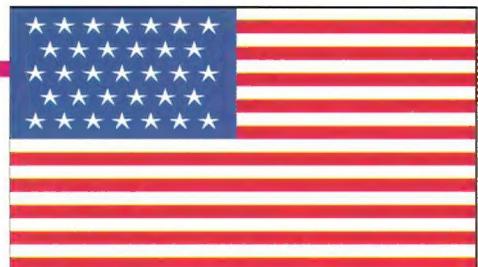


¡Sólo puede quedar uno! No hay sitio para la suerte.
Empuña tu PAD-Raqueta y sube a la red para arrasar al
contrario.
Practica cuatro excitantes campeonatos en todas sus modalidades.
Singles y Dobles te someterán a su pressing total para sacarte del campo.
¡Hazle un globo a tu mejor amigo! Sácalo de la pista.
El triunfo está en bandeja.

Vive una Aventura

SEGA





Línea directa...

U.S.A.

por Marshal Rosenthal



LEMMINGS: ¡Estos muñequitos quieren invadir la Mega Drive!

¿Adivinas quién se acerca a nuestras Mega Drive? Sí, los **LEMMINGS**, los personajes más encantadores del mundo que acaban de obtener por **segundo año consecutivo el Premio al Mejor Programa** en la ECTS 92. Así que, sobran las presentaciones, pues si jamás has oído hablar de los Lemmings, seguro que es porque no eres de este planeta.

Pero como esta revista se lee en toda la galaxia, vamos a poneros en antecedentes. Los Lemmings son unos **pequeños seres descarrilados** que se pasan la vida entera intentando regresar a casa. Nuestra tarea y objetivo final es, claro está, guiarlos, al tiempo que hacemos lo posible por evitar que caigan en desgracias tipo agujeros, precipios, vuelos sin paracaídas o explosiones premeditadas.

El juego **divide la pantalla en dos zonas**. Una, la superior, presenta el decorado y la acción. La otra, contiene los iconos de las acciones y objetos que podemos escoger. Hay objetos como paraguas, para evitar caídas, y también lemmings constructores, lemmings excavadores y un sin fin más de cosillas más que tú mismo irás descubriendo. Todas ellas, en cualquier caso, harán que tengas que utilizar el "coco" continuamente para evitar que nuestros amigos sufran algún accidente.

Los Lemmings han sido diseñados por **Sunsoft** -autores de, por ejemplo, el popular Batman- quienes han incorporado a esta versión detalles técnicos de enormecalidad. Tanto animaciones, como efectos sonoros demuestran un gran nivel y ello nos obliga desde ya, a rendir pleitesía **al mejor programa de los 90**.

¡Al menos eso hemos dicho las principales revistas de todo el mundo!



MEGA MAN 4: La acción nunca acaba

Ocho nuevos robots con los que competir en mundos extraños, un cuatro detrás del nombre y la carismática presencia del héroe Megaman, son los elementos que se han necesitado para llevar a cabo la continuación de una de las **sagas más brillantes de**

todos los tiempos.

Mega Man 4, que está a punto de hacer su aparición para la **Nintendo de 8 bits**, sigue utilizando los mismos argumentos que tan buenos resultados le han dado durante todos estos años: **correr, saltar, pelear, disparar...**

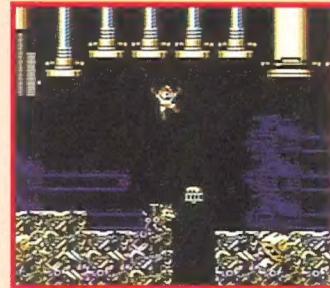
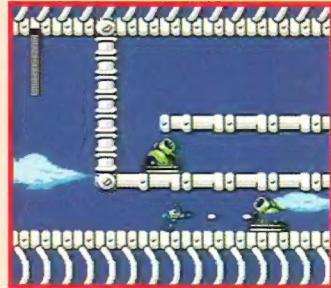
En eso precisamente

consiste el juego, en afrontar peligros y más peligros y no descansar hasta conseguir atravesar todos los mundos y destruir al malvado robot que te esperará al final del juego

Esta última versión del genial Mega Man posee una **calidad gráfica** mucho más elevada que la de los anteriores

productos de la saga, -lo cual ya es mucho decir-, e igualmente presenta un continuo **despliegue de actividad** en la pantalla.

No hay tiempo para descansar, tienes que estar en tensión todo el tiempo. Pero ése es el destino de un héroe, ¿no?



JOE AND MAC: Comienza el desfile



Disñado para la SuperNintendo, (de ahí el titular), Joe and Mac nos invitará a compartir aventuras con dos cavernícolas que tendrán que véselas con los miembros de otra tribu que han **invadido su territorio y han capturado a todos los bebés de la cueva**.

En ese momento se inicia un largo y duro viaje hasta conseguir el rescate de los bebés.

Los jóvenes pueden afrontar la aventura **solos o en equipo**, provistos de sus enormes cachiporras, en espera de conseguir poderes especiales, como la capacidad de lanzar huesos.

Y es que, **las armas** que utilizan nuestros amigos son impresionantes (ten en cuenta que estamos en el 1 antes de Cristo). Además de la porra y el hueso, tienen a su disposición un boomerang para ataques a larga distancia, un palo en llamas, la Rueda de Piedra, -que puedes usar para arrollar a tus enemigos-, e incluso podrás montarte en un simpático Pterodáctilo con el que estarás en clara ventaja sobre tus adversarios.

Este juego tiene unos **maravillosos gráficos** y una gran animación, así como una banda sonora repleta de curiosos fragmentos de rock and roll y con voces de fondo digitalizadas.

Todo un despliegue para uno de los primeros títulos para Super Nintendo.

CRYSTAL MINES 2: Lynx baja a la mina

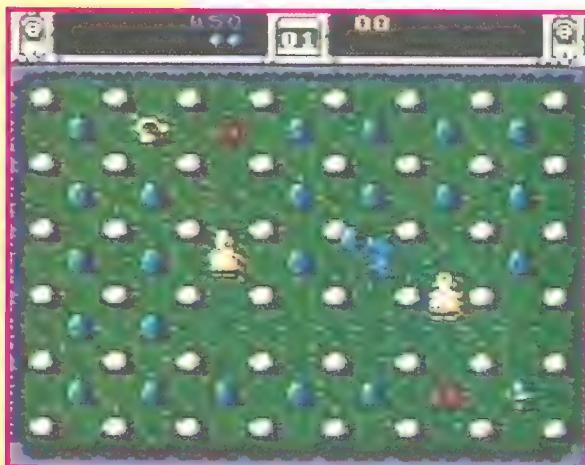
Para los ávidos usuarios de Lynx se avecina Crystal Mines 2, un juego que combina hábilmente **la acción y la estrategia**.

En él, nuestra misión consistirá en controlar a un **robo-minero**, cuya tarea consiste en conseguir cristales, plata, cobre y toda clase de materiales y sacarlos a la superficie. Para lograrlo, el robot tendrá que derrotar a unos enormes monstruos de roca y superar unas extrañas e impenetrables formaciones de piedra.

Bueno, para que os hagáis una idea, ¿conocéis el **Boulder Dash**? Pues esto es lo más parecido que podéis encontrar.



TROG: Cavernícolas también para Nintendo



Pobres Bloop y Spike. Lo único que quieren hacer es vivir tranquilos y pasarse el día **comiendo huevos de Trog**.

Desgraciadamente, el cavernícola tuerto y sus amigos no sólo no están de acuerdo, sino que además están deseando zamparse a estos pequeños bichejos Dyno-Mites.

Por si ésto fuera poco, Bloop y Spike sólo tienen tres vidas, que posiblemente no tardarán mucho en acabárseles. Incluso si no son atrapados por un Trog, siempre tienen sobre ellos el peligro de **caerse de una de las tres islas** de las que se compone el juego, de **quedarse atrapados en una fosa de alquitrán**, o incluso de **caer irremisiblemente hasta el fondo de un pozo de fuego**.

Desde luego, nosotros nunca hemos dicho que la vida de los trogloditas fuera nada fácil, pero desde luego que nuestros amigos lo van a tener francamente difícil próximamente en nuestras **Nintendo**.

Mientras tanto... ¡ya os podéis ir entrenando!

MEGA

LA MAQUIN

RECORD EN MARCHA.

Cada vez que arranca una MEGA DRIVE... Todo el mundo calla. Los 16 Bits son tuyos. La increíble calidad de su sonido estéreo provoca la ovación de todo aquel que compite con ella.

El sonido del triunfo. Cuenta nada menos que con el CUSTOM SOUNDS 25 I, capaz de reproducir voces humanas y música en F.M.

Todo el realismo con diez sonidos simultáneos elevados a la máxima potencia en los juegos.

Una marcha olímpica que da la nota.



RECORD EN COLABORACIONES.

Colaboración de los expertos de la más alta competición. Ayrton Senna, Michael Jackson, Sylvester Stallone, Joe Montana, Factoría Disney... y muchos más, son célebres colaboradores tanto por su protagonismo como por su diseño y asesoramiento. ¡Cuenta con ellos!

RECORD AL EQUIPO MAS COMPLETO.

Todos los periféricos para subir al podium de la más alta competición.

Control total del Cuerpo (ACTION CHAIR).

Espíritu Competitivo (Control PAD). Dominio de la situación/ ARCADE POWER STICK. Y asistencia en carrera con un mando a distancia por infrarrojos de última generación.

Todo un equipo para ganar tiempo al tiempo y batir las mejores marcas.

Unitros, S.A.



Videojuegos Oficiales
de los JJ.OO. de
Barcelona '92

SEGA

DRIVE A OLIMPICA



RECORD A LA MAXIMA POTENCIA.

Su efecto de profundidad espectacular se hace realidad con la entrada en escena de los únicos y exclusivos... **DOCE SCROLLS**. Su absoluta resolución, y una nitidez altamente profesional, los convierte en la estrella de los juegos.

Un triunfo coronado gracias a la rapidez, tamaño, calidad y diseño de movimiento de los **SPRITES** participantes en los juegos.

RECORD EN CANTIDAD DE JUEGOS.

Una marca total de más de **300 JUEGOS** a los que otros no llegan, y en los que participa exclusivamente la **MEGA DRIVE**.

La Máquina entra en juego. Un esfuerzo tecnológico con toda la nitidez y la calidad de los grandes campeones. Un éxito avalado por su amplia gama, diseño y desarrollo.

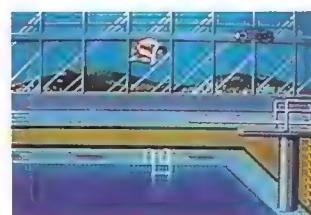
Más de 300 divertidísimos retos para Coronar el triunfo.

Contra la **MEGA DRIVE**... no hay rival.

RECORD A LA SUPERACION.

Una **MEGA DRIVE** nunca se conforma. Siempre quiere más. Nuevos records que batir. El ejemplo es el **MEGA CD**. El mega poder para tu **MEGA DRIVE**. Más altura para tu sed de triunfos.

Y además cuenta con la participación especial del **POWER BASE CONVERTER**. La auténtica conexión para entrar en juego con los cartuchos de la **MASTER SYSTEM**. Su aliado en carrera.



PLUSMARCA MUNDIAL



Durante el pasado mes de abril se celebró en Londres una nueva edición de la tradicional European Computer Trade Show, feria que reúne a las principales compañías de videojuegos y en la que se dan a conocer los títulos que durante los próximos meses invadirán las consolas y ordenadores de todo el mundo.



European Computer Trade Show

TODOS LOS JUEGOS DEL MUNDO

La cita europea del videojuego, tiene nombre propio. Se trata de la European Computer Trade Show, feria que se celebra en Londres dos veces al año -en abril y en septiembre-, y que constituye el acontecimiento relacionado con el mundo del videojuego más importante de nuestro continente.

Allí se reúnen bajo un mismo techo todas las compañías cuyo trabajo está orientado de una u otra forma hacia este mercado, ya sea

en su vertiente para ordenadores domésticos como para el de consolas, y tanto en sus aspectos de software como de hardware.

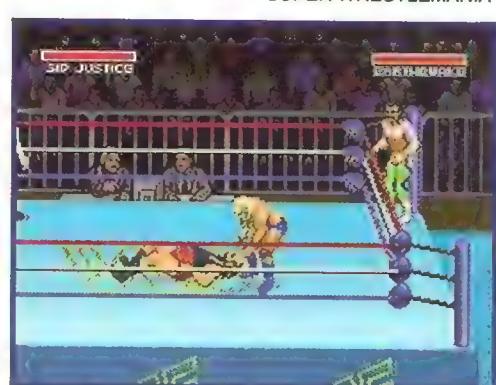
Sega, Nintendo, Acclaim, Electronic Arts, Ocean... son algunos de los nombres de los protagonistas de este interesante evento que tiene como resultado que, cada año, nos traigamos bajo del brazo una larga lista de títulos que serán los que, en un futuro, harán las delicias de miles y miles de usuarios españoles.

Pero dejémos de preámbulos y pa-



TERMINATOR 2 (NES)

SUPER WRESTLEMANIA



GEORGE FOREMAN



semos ya directamente a conocer todas las sorpresas que nos tienen preparadas los principales sellos de todo el mundo.

ACCLAIM

Silencio, hablan los maestros

Esta compañía, -que ocuparía la primera o la segunda posición en el ranking de producción de cartuchos después de las propias Sega o Nintendo-, se ha visto obligado a pensar que ha llegado el fin del mundo.

El amplísimo catá-

logo de juegos que han presentado durante la feria, da buena prueba de ello. Alucinados nos tienen. Entre Nintendo, Super Nintendo, Game Boy, Megadrive y Game Gear, suman más de 20 títulos. Y todos espeluznantes.

Lo mejor será dividir estos programas por consolas, haciendo alusión a las diferentes versiones en el caso en que el programa sea lanzado para otras consolas. Empezamos por Super Nintendo.

Para el cerebro de la bestia, Acclaim está preparando



EL AMBIENTE

La verdad es que el ambiente en el que se desarrolla esta feria es, a nuestro gusto, excesivamente serio y profesional.

Desde luego se echa bastante de menos el tono divertido y ruidoso que tenía otro acontecimiento de este tipo recientemente desaparecido -el Personal Computer Show-, feria que estaba abierta al público y en la que las compañías exhibían unos stands absolutamente coloristas, habitados por sus personajes más carismáticos y sus juegos más divertidos. El E.C.T.S. es, sin duda, un buen escenario para hacer negocios y contactos. Pero demasiado serio para ser una feria de videojuegos.

tres cartuchos maxi deportivos y uno de superhéroe. El primero es **NBA Super Star Challenge**, un programa que retoma y supera las directrices del mejor baloncesto; **Baseball MVP de Roger Clemens**, también deporte al más alto nivel, sólo que destinado a otra masa de fanáticos y que también será versionado para la **Nintendo**.

Y el último en sports es **Super Wrestlemania**, una auténtica gozada sin la que los amantes del mejor Wrestling de Hogan no podrán pasar.

Terminamos el repaso a Super Nintendo con **The Amazing Spiderman and The Uncanny Men: Arcade's Revenge**. Este titulillo tan exageradamente complicado dará vida a la segunda aventura del hombre araña.

El desmadre absoluto llega en **Nintendo 8 bits**. Hasta 14 cartuchos están dispuestos a lanzar los colegas de Acclaim. Sin parar y sin cortarse nada a la hora de tocar todos los géneros.

Empieza la cosa con **Bart Vs The World**, y continúa con **Krusty's Fun House**, un producto que también aparecerá en **Megadrive**.

El tema deportivo alcanzará también gran auge. Mírad: **Ferrari Grand Prix**, otro que hará triplete automovilístico en **Mega Drive y Game Boy**:

George Foreman Knock Out Boxing, listo y dispuesto para **Game Gear y Game Boy: Archrivals**, un baloncesto muy especial en el que los usuarios de **Mega Drive** también podrán luchar a brazo partido; por último, hasta un programa surfero: **T & C Surf Designs: Thrilla's Safari**.

El mundo de la aventura y el arcade también están cubiertos en **NES**. Si queréis podemos ir repasando. **Wizards & Warriors III**, la continuación de toda una saga, **Double Dragon III**, nuevas luchas de Billy y Jimmy, **Trog**, o la vida de un Crogmanon al descubierto, **Smash TV**, el espectáculo más sangriento de la televisión del futuro, **Wolverine**, un lobo



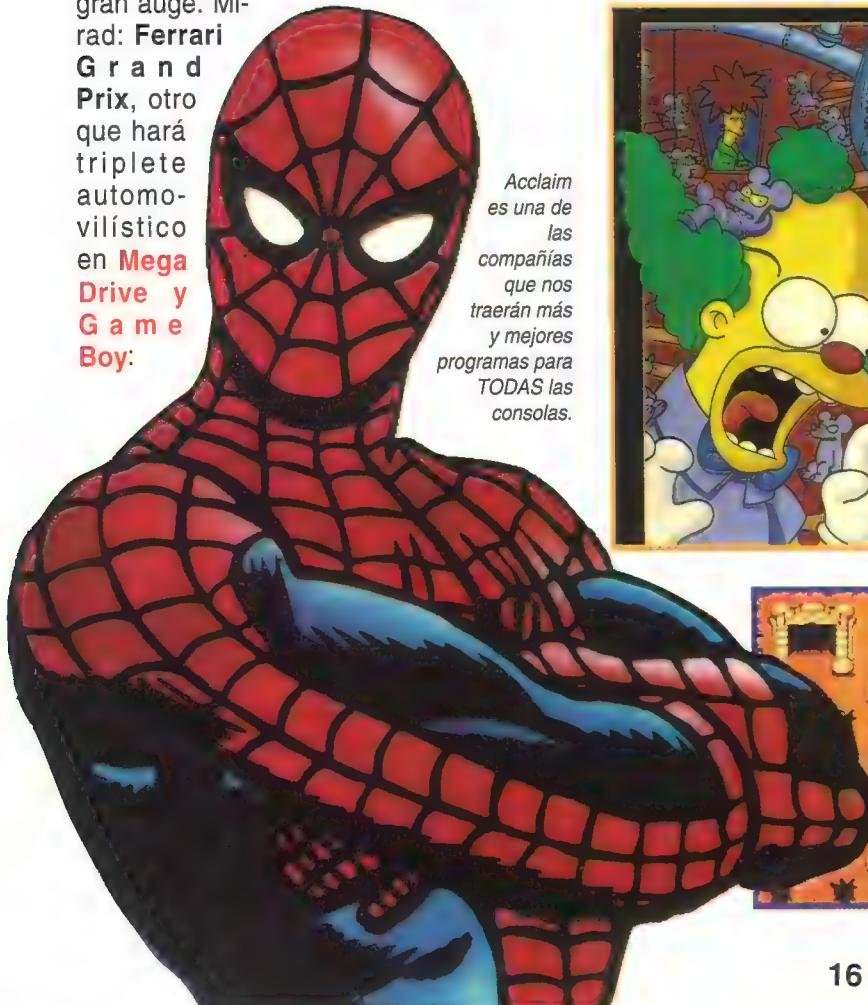
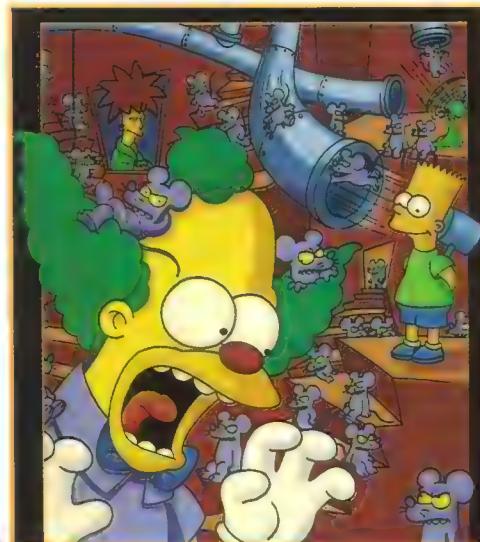
super héroe en poder de Marvel, **Terminator 2**, con Mr. Schwarzenegger, y las aventuras alucinantes de **Bill & Ted**, un viajecito a la historia con una cabina como medio de transporte.

En lo que respecta a **Game Boy**, las cosas bajan algo más calmadas, pero no os creáis que demasiado. A los mencionados anteriormente, hay que sumar **The Punisher**, un Shoot'em up en el que podremos volver a vernos las caras con Spiderman; **Beetlejuice**, un fantasma muy cachondón; la segunda parte de **Spiderman**, pero sin el hombre X ni nada parecido, y **NBA All Star Challenge 2**, más y más baloncesto al estilo del primer y orginalísimo «encuentro».

Para su estreno en **Sega**, Acclaim ha elegido un total de seis títulos repartidos entre **Megadrive y Game Gear**. En 16 bits hay que volver a hablar de **Krusty's Fun House**, **Ferrari Grand Prix y Archrivals**, mientras que en **Game Gear**, además del ya comentado **George Foreman Knock Out Boxing**, debemos recibir con los brazos abiertos a **Bart Vs The Space Mutants**, que ya

era hora que las primeras locuacidades del bartman salieran para Sega, y a **Spiderman** en lo que se podrá considerar la compatibilidad del héroe.

Como bien véis, todo, lo tienen todo, desde lo más duro a lo más rápido pasando por lo más exótico. Una pasada esto de Acclaim.



Acclaim es una de las compañías que nos traerán más y mejores programas para TODAS las consolas.



VASA



Nintendo®



Ballistic, -o lo que es lo mismo, el brazo cartuchístico de la popular Acolade-, no se prodigará excesivamente en títulos, pero hará llegar a nuestras Mega Drive juegos tan alucinantes como Double Dragon o Super Off Road.



BALLISTIC

Entre la adicción y la espectacularidad

Ballistic, sucedánea de Accolade para el mercado de consolas, ha comenzado a apostar por la **Game Boy** en un intento de no alejarse demasiado de lo que ha sido un fenómeno en todo el mundo. No obstante, a pesar de sus nuevos proyectos, la empresa americana continúa trabajando sobre **Mega Drive** con la ilusión puesta en tres cartuchos con absoluta vocación arcade.

Así, tiene ya prácticamente listos tres juegazos con los que deleitar a los amantes del mejor arcade.

Test Drive 2, The Duel, es una simulación automovilística de muy altos vuelos en la que podremos recrearnos con la presencia del Ferrari F-40, el Porsche 959 y el Lamborghini Diablo. Planteado



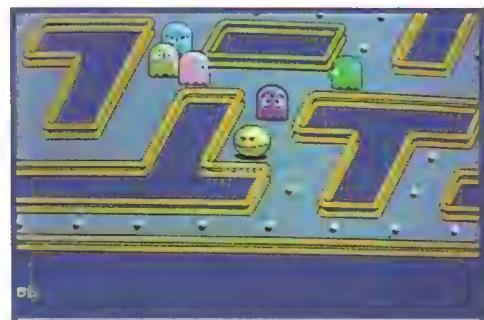
con una perspectiva tridimensional, esta secuela del grandísimo **Test Drive** alcanza los 8 megabits en **Mega Drive** y toda la cantidad de efectos, choques, crashes, giros y demás historias que tal memoria puede albergar.

Double Dragon y **Super Off Road**, dos títulos de amplio vagaje, completan el esfuerzo Ballistic para este 92.

De **Double Dragon** no vamos a decir demasiado: un clásico de lucha de tal calibre no necesita más que una conversión como la que ofrece Ballistic para consagrarse definitivamente. Y de **Super Off Road**, aún menos. No tiene tanta solera pero su paso por Nintendo y la espectacularidad que provoca su enorme adicción hacen de él un incunable.

En lo que respecta a su entrada en **Game Boy**, Ballistic ha preferido confirmar la vía clásica que dejarse llevar por innovaciones. Títulos como **Missile Command**, **Asteroids** o **Centipede**, conversiones todas de originales máquinas recreativas, no dejan lugar a dudas sobre su nuevo espíritu.

Pero la cosa no se quedará aquí. Preparaos: **Back To The Future III**, **Predator 2**, **Aliens III**, **Total Recall** y **Arch Rivals** para **Master System** y **Back III** y **Aliens III** para **Mega Drive**. Bien, ¿no?



PACMANIA

DOMARK

Arrasar en Sega

a prestigiosa compañía británica, Domark, ha dado a conocer durante la feria su intención de lanzar al mercado un total de siete títulos para las diferentes consolas de **Sega**. Estos productos, versiones en su mayoría de juegos consagrados, verán la luz en el período comprendido entre junio y septiembre, aunque ya se sabe que ésto de las fechas de lanzamientos es muy variable...

La espectacular lista de Domark comienza con la versión **Master System** de **Super Space Invaders**, un juego que recupera los primeros matamarcianos de recreativa y que proviene del campo de los ordenadores. Está previsto que haga su aparición para principios del verano, mientras que habrá que esperar al Otoño, quizás octubre, para jugar a los invasores en **Game Gear**.

El verano también verá el lanzamiento de otros tres estupendos cartuchos. El primero será **Rampart**, un programa de castillos, batallas y caballeros mediavales; el siguiente, el esperado **Prince of Persia** en sus versiones **Master System** y **Game Gear**, -juego que, por lo que hemos podido ver, tiene una de las mejores animaciones vistas en una consola-, y, por último, **Marble Madness**, o cómo volverse loco con una canica, visitará las pantallas de **Game Gear**.

Pero no os vayáis que éstos de Domark no paran. **Trivial Pursuit** para



PAPERBOY



BOND



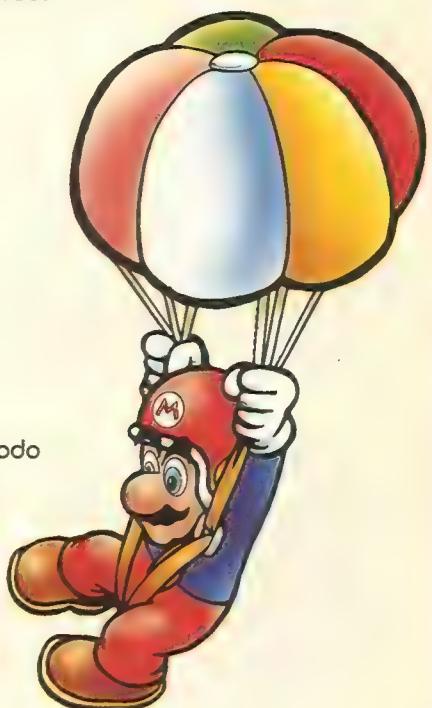
GAMEBOY es lo que más se lleva. La auténtica consola portátil que incluye auriculares, cable Game Link TM, 4 pilas y el superéxito Tetris.



La **BATERIA RECARGABLE** es el accesorio ideal para jugar 10 horas sin pilas, o en casa conectado a la red.



LIGHT BOY es luz y lupa, todo en uno. Para jugar en la oscuridad ¡y con pantalla doble!



MUCHOS...

ERBE



Master System estará disponible más o menos

hacia septiembre. El resto de versiones **-Game Gear y Mega Drive-** harán su aparición durante el invierno. Tomad nota de lo que ofrecerá este juego de «inteligencia»: 3000 desafiantes cuestiones, maravillosos escenarios, sonidos, colores y un sin fin de sorpresas.

Y si no os va mucho lo de pensar, sino que preferís las buenas luchas, lo vuestro es **Pitfighter**. Todo un famoso de la brutalidad más animada que verá la luz a finales del Otoño en su versión **Master System**. Ojo, porque se presume tan escalofriante como la de **Mega Drive**.



PRINCE OF PERSIA (MASTER SYSTEM)



PITFIGHTER (MEGADRIVE)



PITFIGHTER (MEGADRIVE)

James Bond se perfila como el lanzamiento más espectacular de Domark. Será editado en **las tres versiones SE-GA** hacia finales de año, y en él se revivirán las andanzas de un 007 super viajero y en constante acción.

Paperboy y **Pacmania** para **Mega Drive** finalizan un lote super completo y super prometedor.



RAMPART



SPACE INVADERS.

ELECTRONIC ARTS

Contagiados por la fiebre hispana

Adie se le escapa que los productos de Electronic Arts para **Mega Drive** sacan siempre el máximo partido a la consola de 16 bits de Sega.

Genialidades como **Road Rash**, **James Pond**, **Robocod**, **Fatal Rewind**, **Shadow of the Beast** o **Immortal**, se presentan en nuestras pantallas cada cierto tiempo y realizados siempre por manos expertas.

Lo que se avecina desde Electronic Arts es simplemente sorprendente, pero, sin duda, uno de los bombazos de la temporada será **Risky Woods**.

El título más espectacular producido hasta la fecha por Dinamic, y desarrollado por Zeus Software, verá la luz sobre una consola, exactamente la **Mega Drive**.

Esta será la primera vez que una compañía española trabaje sobre



RISKY WOODS (AMIGA)

un soporte tan goloso y constituye una inmejorable ocasión para demostrar al mundo qué clase de cosillas sabe hacer la gente del Profanation, Freddy Hardest, Army Moves o Narco Police. El reto más grande de sus vidas con la mejor música, animaciones y gráficos de todos los tiempos. (Tranquilos, amigos, ya os pondremos al tanto sobre este tema...)

Pero vayamos nuevamente a la actualidad de Electronic Arts. Y nos encontramos con **Powermonger**, otro de los programas que tienen en cartera.

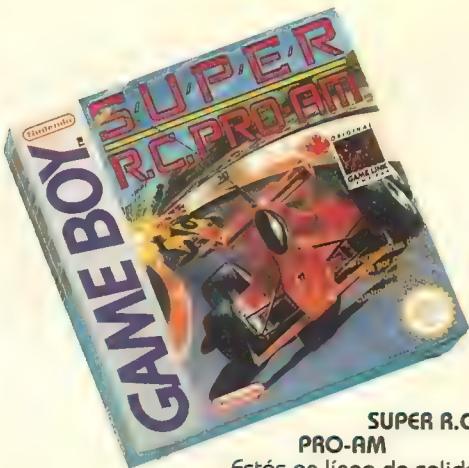
De reciente aparición para los ordenadores, este producto revive las aventuras Populous a través de un esquema muy similar al del genial juego de Bullfrog. Estrategia, sensación de dominar al mundo y mucha, mucha inteligencia, se dan la mano en lo que se pretende sea otro exitazo **Mega Drive**.

La aventura **Mega Drive** continúa y se completa con una buena lista de programas. **It Came From the Desert**, la tentación de las hormigas en forma de extrañojuego de rol, **Twisted Flipper**, diversión en pinball, **Team Usa Basketball**, mucho baloncesto NBA, **Where in The World is Carmen Sandiego**, y queremos más, **EA Hockey 2**, la continuación del mejor juego sobre hielo realizado hasta el momento, y... atentos: **James Pond 3**, todo un cañonazo que caerá dentro de unos meses.

Y, por si ésto os ha parecido poco, todavía nos queda un título que aunque, a primera vista no dicte mucho, tendrás que esperar a cargarlo en vuestras **Mega Drive** para ver lo que es bueno. Estamos hablando de **Leander**. Y ya podéis ir apuntando el nombrecito por algún sitio...

Ésto es todo, de momento, desde Electronic Arts.





SUPER R.C. PRO-AM

Estás en línea de salida con tres coches más: derrapes, manchas de aceite, curvas espeluznantes, bonificaciones. (de 1 a 4 jugadores).



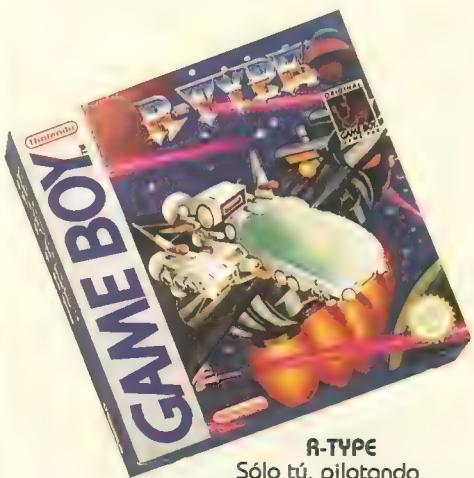
MEGA MAN

Te esperan continuas ráfagas de disparos y 6 niveles de malignos laberintos. ¿Lograrás acabar con ocho androides diferentes?



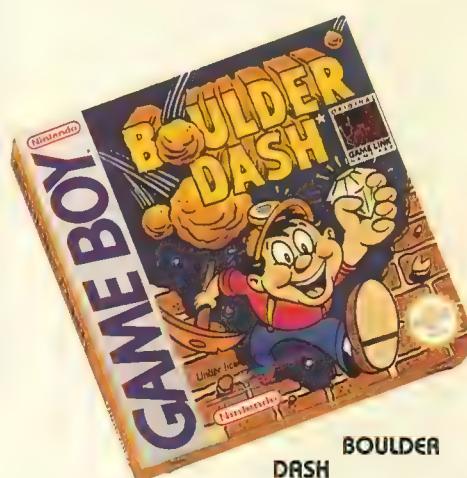
KUNG-FU MASTER

Los brazos y piernas de Bruce Leap son por sí mismos armas letales. Domina tu técnica y acaba con el malvado "Daddy Long Legs".



R-TYPE

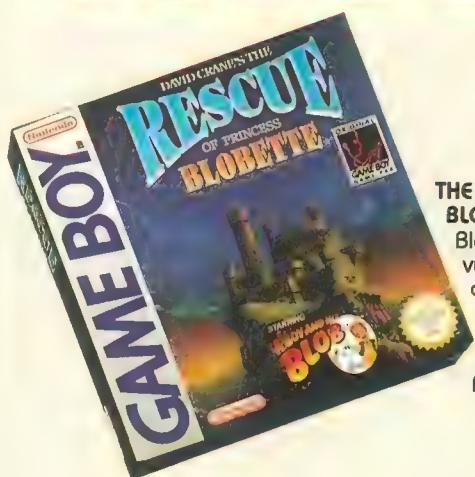
Sólo tú, pilotando la Aeronave Especial R-TYPE, puedes salvar al Planeta Azul de Bydo y su banda de mutantes.



BOULDER DASH

Cuatro mundos, laberintos, desafíos y nada menos que ochenta escenarios sembrados de diamantes de incalculable valor.

JUEGOS EN PANTALLA



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

Blob y Earth-Boy vuelven para liberar a la encantadora Princesa Blobette de las garras del malvado Alquimista Antagonista.



CHESSMASTER

Un juego para poner a prueba tu habilidad, enfrentándote a una poderosa mente que domina todos los secretos del ajedrez.



Tú y tu GAMEBOY sois unos fenómenos. Pero ni Kung-fu, ni la Princesa Blobette, ni Megaman se quedan atrás. Ni ninguno de los marchosísimos títulos que traemos de todos los rincones del mundo. ¡Con GAMEBOY vas a más!

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

GAMEBOY 
ERES UN FENÓMENO

**ELITE**

Lobos con piel de lobo

ELCTS 92 ha sido el lugar idóneo para que Elite presentara su nueva cara a los medios, el público y las compañías, tras superar adversidades, caídas y proyectos perdidos. Sus primeros trabajos, algunos vistos ya en esta revista, otros un poco intemporales, presentan un aspecto lo suficientemente atractivo como para echar las campanas al vuelo, pocas, pero campanas al fin y al cabo.

Haber puesto a la venta **Dragon's Lair** en sus versiones Nintendo y Game Boy supone una inmejorable plataforma para la llegada del cartucho en **Super Nintendo**. Si ya tales versiones nos parecieron encomiables, os podéis imaginar que en 16 bits la cosa tiene todos los visos de mejorar. Un poco de paciencia, la necesaria para aguantar hasta finales de año, y todos lo podréis degustar.

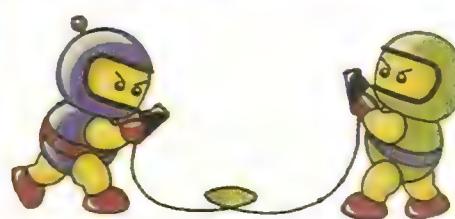
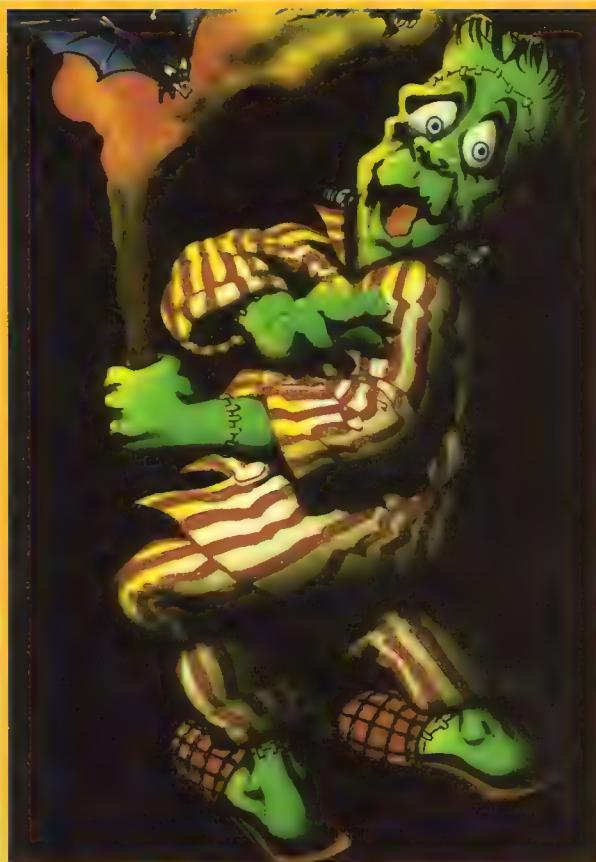
Caveman Ninja tampoco se sale de la norma Nintendo. El cartucho del caveríncola porrazo tras porrazo

saldrá para **Nes**, **Game Boy** y **Super Nintendo**

des-
pués
del ve-
rano.
Se-



DR. FRANKEN



dades que se pretenden cubrir a través de la creación de una subsidiaria para Europa que desde ya, comienza a funcionar.

Cuatro títulos, dos ya revisados y otros dos en puertas, es lo que ha presentado Hudson en el ECTS. Jackie Chan's Action Kungfu, un todoterreno de las artes marciales absolutamente chispeante, y Adventure Island, la aventura más marrocosa jamás contada, han sido los precedentes. **Atomic Punk** y **Adventure Island 2** son el futuro.

Atomic Punk es un programa superoriginal que combina el RPG y el arcade más puro (¿cómo se come eso?) a través de una multiaventura excitante que permite la participación simultánea de



rá en esas fechas, o incluso principios del 93 -¡qué lejos!- cuando salga a la calle el **Dr. Franken**,

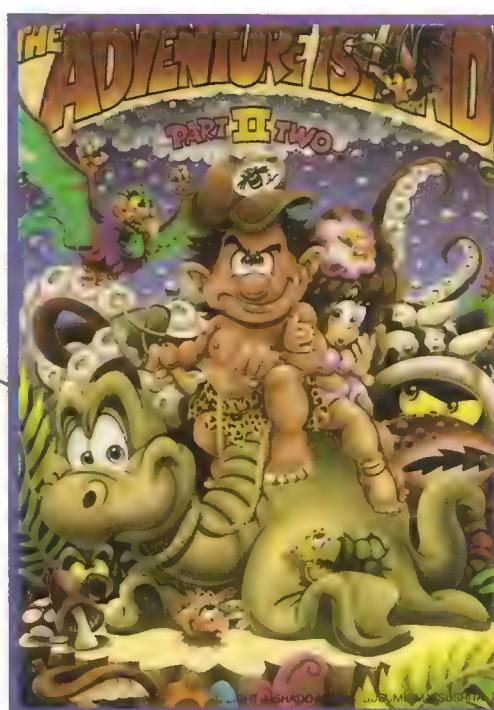
Frankenstein para los amigos, en todas las versiones **Nintendo**, aunque es muy posible que el cartucho de **Game Boy** se adelante al resto. Se trata de un producto Motivetime, primero de una serie de juegos dedicados al simpático monstruito, que pretende combinar estrategia, plataformas y búsqueda y utilización ininterrumpida de objetos.

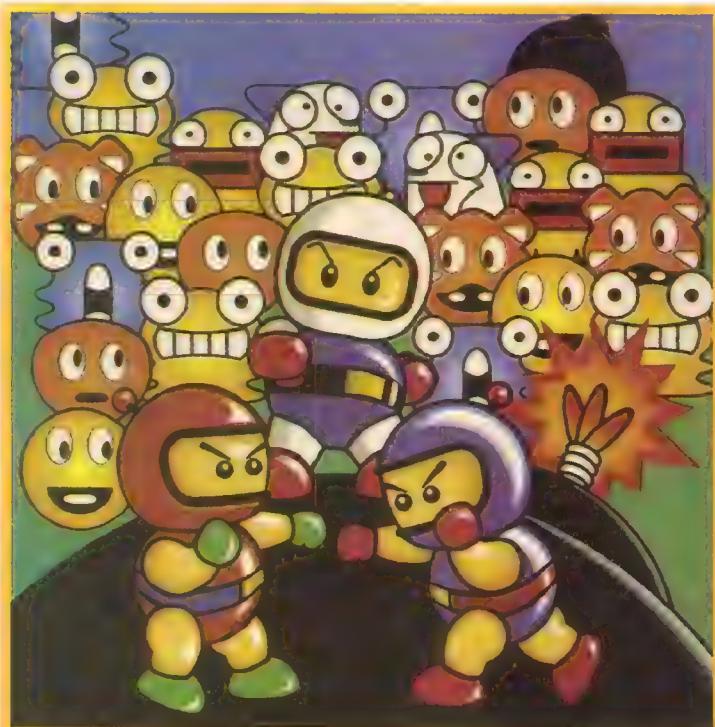
HUDSON SOFT

La marca de la avispa se posa en NES

Hudson Soft, empresa líder en el mercado de ventas para Turbo Grafx en Japón, ha decidido dar nuevos vuelos a su avispa. Los destinos: **Nintendo 8 bits** y ordenadores.

Nuevos campos y nuevas necesi-





ATOMIC PUNK

hasta tres jugones. Y un dato, el pasado año fue todo un bombazo en Japón.

No menos elogios se va a llevar la sugeriva secuela de *Adventure Island*. Por mucho que penséis que la primera parte era insuperable, en cuanto echéis un ojo a lo que Hudson ha preparado para el regreso del Doctor Witch, se os vendrán los esquemas abajo. Ocho encantadoras islas, volcanes, avalanchas de lava, cobras asesinas, el rey de los

dinosaurios y un super scroll a cuatro direcciones que pondrá a los del *Nintendo System* los pelos de punta. Y otro dato, está a punto de salir a la venta.

No podíamos terminar el repaso a Hudson sin hacer mención a la versión **Super Nintendo** del *Adventure Island*. Tiene la música más disco de toda la galaxia informática. Y no os decimos más... que todo llega.

INFOGRAMES

Unos franceses muy a lo americano

Si os estáis preguntando por qué vamos tachando por ahí de americanos a lo que es una prestigiosa compañía gala, ahora mismo os vamos a dar la respuesta.

Action in New York y *Street Gangs*, dos títulos que muy pronto estarán disponibles para la *Nintendo*, os aclararán el entuerto. Pero vayamos por partes.

Street Gangs es un juego de lucha con un sentido del humor inefable. En él, dos jugadores actuando simultáneamente deberán limpiar River City de pandillas de delincuentes y otros viciosos



ADVENTURE ISLAND



LAS COMPAÑIAS

Nuestra labor en la feria consiste en recorrernos unas doscientas veces el recinto, para acudir una tras otra a las citas que tenemos concertadas con las principales compañías.

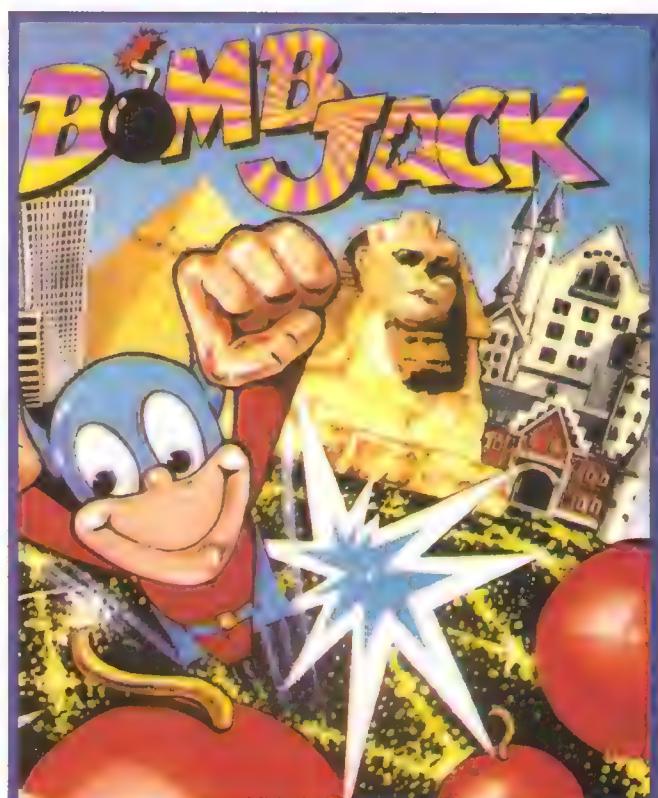
Sin embargo, a pesar de nuestro contrastado prestigio internacional (no tenemos abuela), en todas ellas no hemos sido atendidos de igual forma. Hubo compañías que se deshicieron en atenciones, mientras que otras, por ignorancia o simplemente malos modos, se mostraron frías como el hielo. A continuación, para orgullo y regocijo de unas y total escarnio de otras, os presentamos nuestros premios particulares a la simpatía y a la antipatía.

Los que más simpatía
Acclaim, Mindscape, US Gold.

Los que más antipatía
Psygnosis, Virgin, Sega-Nintendo

de igual calaña. La propia Infogrames lo ha catalogado como un programa de lucha callejera apto para chavales entre 6 y 99 años.

Action in New York es un juego de esos de desastre post nuclear que toma el futuro, el siglo 21 concretamente, como punto de partida. Podríamos considerarle un shoot'em up, es decir, un engendro de naves, disparos de láser, misiles y enemigos, adaptado a los in-





trépidos gustos de los niños de más de 8 años. Uno o dos, porque este programa también permite la participación simultánea de un par de amigos.

Para la **Game Boy**, Infogrames prepara dos cartuchos de muy diferente índole.

Uno es **Bomb Jack**, una explosiva conversión de la máquina recreativa del ratón que utilizaba las plataformas a pantalla fija como medio de vida. Las aventuras de Bomb Jack se alargarán hasta las 60 pantallas -ya sabéis, jugadas una a una- y la jugabilidad hasta los mil grados. El juego más adictivo para una máquina de adicción.

El otro cartucho que ya está listo para salir es **Pop Up**, un programa puzz-lero, altamente jugable y digno de reflejos y rapidez mental, que se destapa en 100 pantallas, a una por nivel. Dicen que tiene lugar en el futuro...

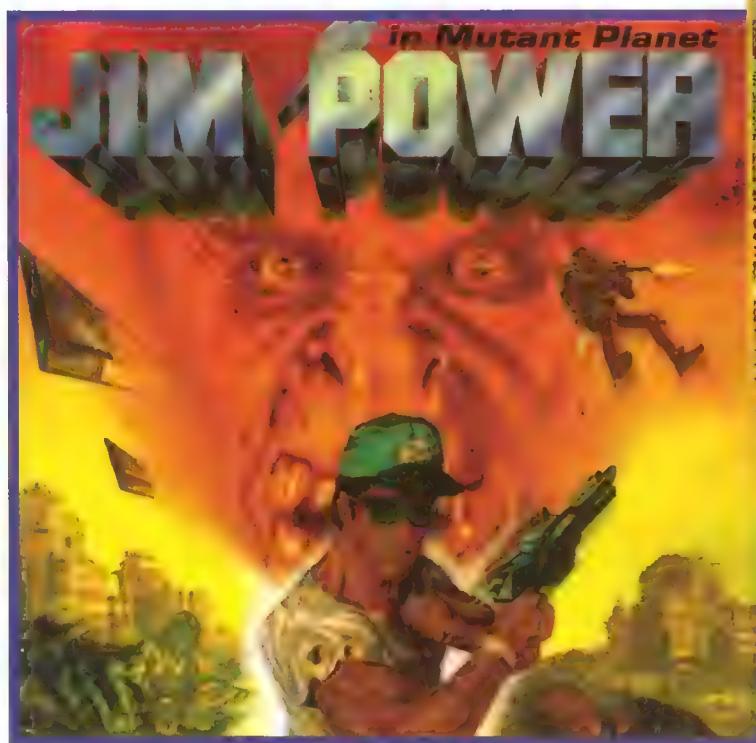
Ya veremos.

LORICIEL

Primeros pasos

La mejor forma de entrar con buen pie en el mundo de las consolas es trabajando y desarrollando juegos para absolutamente todas las máquinas. Por si no lo sabíais, Loriciel, una prestigiosa compañía francesa, es uno de los pocos grupos europeos que ha sacado cosas, está trabajando o tiene proyectos de software para todo nuestro gremio. Toda una noticia que en estas líneas vamos a desvelarlos con suma nitidez.

Comenzamos por un número uno en ventas. Hace más o menos un año salió al mercado en versiones ordenador y, más o menos hacia Septiembre, lo hará para **Super Nintendo**, **Nintendo** y **Game Boy**. Hablamos de **Panza Kick Boxing**, un lujo para los amantes de Van Damme, que en consola pasará a lla-



guro el más marchoso que ha programado la compañía gala, rebosa acción y buenas técnicas por los cuatro costados. Con él nace un nuevo héroe que, estamos seguros, tendrá continuación oportunamente.

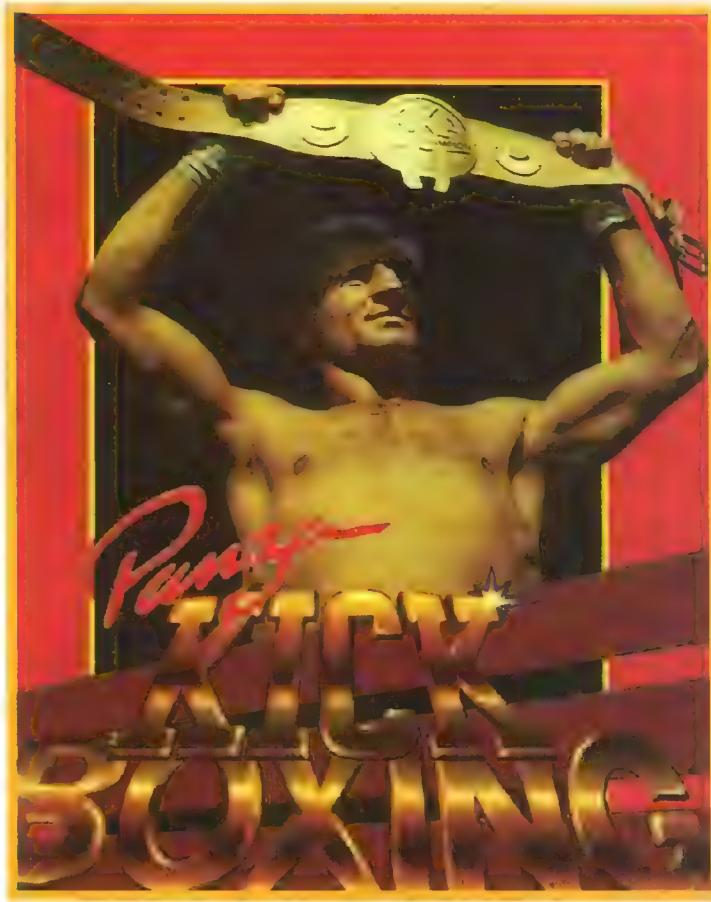
Es en la órbita Nec (**TurboGrafx**, **Pc Engine** y **CD Rom**) donde Loriciel más se ha movido y tiene visos de moverse. Comenzaron en agosto del año pasado dando vida a **Skweek** en japonés, siguieron con **Panza Kick Boxing** y terminaron, también en tierras japonesas, con **Davis Cup Tennis** for **Turbografx**.

La nueva serie de juegos que se han planteado abarcan exclusivamente el **CD Rom de Nec**, medio que, para que os hagáis una idea de lo que está suponiendo actualmente en Japón, el juego

marse **International karate**. Nuevas opciones, super digitalizaciones y más de 200 movimientos en la versión de 16 bits serán los aspectos más a tener en cuenta. El Señor Panza pretende aparecer también en **TurboGrafx** (de hecho en Japón lleva cierto tiempo arrasando) y en **Mega Drive**, aunque habrá que esperar hasta enero del 93 para deleitarnos con el kárate salvaje en Sega.

Otra versión de un juego para computer, en este caso el **Tennis Cup**, será llevado a cartucho también hacia el Otoño, octubre dicen por ahí. Se llamará **International Championship Tennis**, aunque el nombre no está aún decidido, y sólo dará juego, y mucho, a los afortunados poseedores de una **Super Nintendo**.

El fabuloso **Jim Power**, un arcade meteórico que acaba de aparecer en su versión Amiga, tendrá réplica, lejana, pero réplica, en la **Super Nintendo** para principios del año que viene. Este super programa, a buen se-



TOYS 'R' US®

LA OFERTA QUE ESTABAS ESPERANDO



Más de un millón de juguetes.

Absolutamente todos los que se te ocurran. Desde una miniatura hasta un columpio, sin olvidar bicis, muñecas, peluches, patines, coches teledirigidos, maquetas, juegos de construcción, piscinas, golosinas y videojuegos... Y así durante todo el año.

Todo un espectáculo de videojuegos.

Todo un mundo de software y diversión. El mayor surtido para pasarlo en grande. Más de quinientos videojuegos, los últimos modelos y las principales marcas con sus títulos favoritos. Toda una gama donde podrás encontrar desde consolas de gran potencia, hasta los accesorios más elementales, sin olvidar sofisticados joysticks, modernas sillas, estuches para guardar tus juegos, amplificadores de sonido, la más moderna tecnología, los últimos modelos y lo más reciente del mercado, todo al alcance de tu mano.

¡Y a que precios!

Hablando de precios, en TOYS 'R' US tenemos siempre los mejores, los más competitivos. Porque, de hecho, esa es nuestra filosofía: los mejores precios todos los días y durante todo el año.

Y si no quedas satisfecho, te devolvemos el dinero.

Y lo hacemos encantados para que tú también te quedes encantado. Si no quedas satisfecho con tu compra, ven a devolverla o cambiarla, como mejor te venga. Y puedes hacerlo en cualquiera de las tiendas TOYS 'R' US alrededor de todo el mundo.

ESTE PRECIO INCLUYE:

CONSOLA
MASTER SYSTEM,
PISTOLA,
CONTROL PAD,
JUEGO ALEX KIDD
(EN MEMORIA),
OPERATION WOLF,
CHASE H.Q.
Y WORLD GAMES.

ASTURIAS (LUGONES)

Carretera nacional 630 Km. 451. Junto a Centro Comercial Pryca. Azabache.

MADRID (MAJADAHONDA)

Carretera del Plantío a Majadahonda Km. 1,100. Junto a la Estación de Majadahonda.

ZARAGOZA (UTEBO)

Km. 10 de la M-232 de Zaragoza a Logroño. Junto a Centro Comercial Alcampo.

VALLADOLID

Parcela 4 del Polígono Parquesol. Junto a Centro Comercial Continente.

BARCELONA (SANT QUIRZE DEL VALLÈS)

Polígono "A" del Plan Parcial Sur-Oeste. Junto a Centro Comercial Alcampo.

VALENCIA (BURJASSOT)

Parque Albán. Pista de Ademuz Km. 2,800. Junto a Ferrocarril El Empalme.

VALENCIA (SEDAVI)

Avda. de la Albufera con vuelta c/ L'horta. En Centro Comercial junto a Continente. Alfafar.

ALICANTE (SAN JUAN)

Carretera Nacional 332 Km. 88,500. Junto a Centro Comercial Pryca.

Próxima apertura en
Barcelona (Badalona)-
Polígono Montigalà.

Aceptamos:



ABIERTO DE LUNES A SABADO DE 10 h. A 22 h.



Davis Cup Tennis vendió 45.000 copias en un solo día. Panza Kick boxing hizo lo propio un mes después. Para las navidades está previsto que sean lanzados, **Jim Power y The Entity**, suponemos que con un éxito similar. Y es que parece que esto del **CD ROM** se va a poner definitivamente de moda.

Para Sega también hay algunas cosas interesantes. **Slider** en **Game Gear**, Skweek para los amigos, ya comentado en esta revista, y **Panza Kick Boxing** para la **Mega Drive** son los títulos en cartel. Prometen de todas formas lanzar dos nuevos productos para **Sega** en 1993, pero no citan nombres ni fechas.

Y lo último se refiere a **Lynx**. Superskweek es el título, como ya visteis en nuestra superview, que esta compañía está a punto de lanzar.

Será super, super...

MICROPROSE

Los reyes de la simulación también, en consola

Será a principios de Septiembre cuando la marca estandarte en buenas simulaciones estrene producto sobre **Nintendo**. **F-15 Strike Eagle**, el primer simulador de combate creado para un ordenador, será el privilegiado programa que ponga el broche de oro a la ocasión. Más allá de triunfalismos y felicitaciones, esperamos sinceramente que este cartucho simulador entre con buen pie en un mundo, el de las consolas, dominado por los arcades lineales y muy abandonado en lo que a tridimensionalidades se refiere.

Razones, en todo caso, no le van a faltar al programilla. Para empezar hasta cuatro niveles de dificultad con arreglo a un rango progresivo, para continuar,



siete diferentes misiones con una pequeña recreación histórica de cada una -incluidas las medallas postvictoria- y para terminar, respeto al máximo de las características del F-15, así como del resto de aparatos combatientes, bombas, misiles y toda clase de situaciones. Todo un reto para la compañía que más retos está preparada para afrontar.

Y decíamos lo de estrenarse en **Nes**, porque será más o menos hacia agosto cuando podamos decir que de verdad entran a formar parte de nuestra familia consolera. Lo harán en **Game Boy**, con un programa que se llamará **Suzuki Samurai** y que retomará la fuerza de las mejores motos a través de una formidable perspectiva frontal y 22 super espectaculares circuitos.

Al mismo tiempo que sale a la venta **F-15 Strike Eagle**, se pretende que esté dispuesto **Dirty Racin'** en **Game Boy**. Otro de carreras, esta vez no muy limpias que se desarrollará a lo largo y ancho de 32 rapidísimos circuitos. Y hablando de circuitos y de rapidez, no habrá que perderse bajo ningún concepto el lanzamiento de **Nigel Mansell's World Championship** para **Nintendo** 8 bits. Será a finales del Otoño y hará de magnífica representación a las venideras versiones para **Super Nintendo** y **Game Boy**.

El último cartucho que Microprose tiene preparado para este año es **Return of the Tiger**, un arcade ninja de los de armas tomar que para más detalles ocupa nada más y nada menos que todo un megabit enterito.

Microprose, los reyes de la simulación también van a demostrar sus habilidades en las consolas. F 15 será su primer título.



ROBIN HOOD

MINDSCAPE

Breve pero selecto

La cartera de Mindscape estuvo en la feria repletita de cosas para **Nintendo**.

Los Mindscapers han aunado sus fuerzas para trabajar en exclusiva cara a los nipones con una serie de proyectos que, tal y como reza en el título, son pocos pero muy convincentes.

Alrededor de **Nintendo**, la compañía americana tiene pensado sacar **Captain Planet**,



CRUZARTE EL ESTADIO DOMINANDO EL BALÓN CON LAS INCREÍBLES TRES DIMENSIONES DE

SUPER SOCCER, LAS LOCURAS DE
UN DIVERTIDO REPARTIDOR DE
PERIÓDICOS EN **PAPER BOY 2**,
EL TOPE DE MÚSICA
Y JUGABILIDAD DE

SUPER CASTLEVANIA IV,
MANTENER EL CONTROL
DE LAS METEÓRICAS
TURBONAVES DE **F-ZERO**,

UNA VOLEA AL FONDO DE LA PISTA DE

SUPER TENNIS, LA HIPER-VELOCIDAD DE JUEGO
ALCANZABLE EN LA GALAXIA DE

SUPER R-TYPE,
LAS MIL Y UNA PUERTAS

DE LA MANSIÓN DE **THE ADDAMS FAMILY**, UN PRESSING CATCH

FUERA DEL RING EN **SUPER WWF**

WRESTLEMANIA...

JUGARLO PARA CREERLO.

¡BESTIAL!

*Un super software que sólo SUPER NINTENDO podía poner
en pantalla. No irás a perdértelo, ¿eh?*

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS 

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C. Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



una aventura más ecológica que un catalizador, en la que un super héroe se ocupa de velar por el medio ambiente; **Robin Hood Príncipe de los Ladrones**, arcade-arcade, y **PaperBoy 2**, otra odisea para el repartidor de periódicos que quiere dar a conocer sus cualidades en



PAPERBOY (SUPER NINTENDO)

para Super Nintendo.

Para la **Game Boy**, el mismo Robin Hood de antes, por supuesto la segunda del repartidor de periódicos, el **Prince of Persia**, que como veis aparecerá para todo el mundo y en todas las versiones que os podáis imaginar, y el **Loopz**, un simpático juego de fichas y piezas que en su momento desarrolló Audiogenic para ordenadores.

Y por ahora no hay más. Habrá que esperar hasta el 93 para que estos muchachos nos den aún más sorpresas.

LOS ESPAÑOLES

Desgraciadamente, no hay ni un sólo stand en la feria ocupado por ninguna compañía española. La presencia nacional en el acontecimiento se centra principalmente en distribuidores en busca de nuevos productos y en periodistas a la caza de noticias frescas.

Sin embargo resultó esperanzador encontrarse por allí a Pablo Ruiz, director de Dinamic, quien visitó la E.C.T.S. con la intención de reunirse con Electronic Arts para ultimar los detalles de lo que será el lanzamiento del primer videojuego español editado para una consola. Nos referimos a **Risky Woods**, título que en breve aparecerá -entre otras versiones- para la **Mega Drive**.

Pero sobre este tema, ya hablaremos, ya...

OCEAN

Éxitos asegurados

Ocean, la compañía que podríamos identificar con el mundo del cine y el éxito continuo, ha decidido dar exclusividad a su producto, apostando únicamente y muy fuerte por Nintendo. En el ECTS han presentado una serie de



FAMILIA ADDAMS (SUPER NINTENDO)



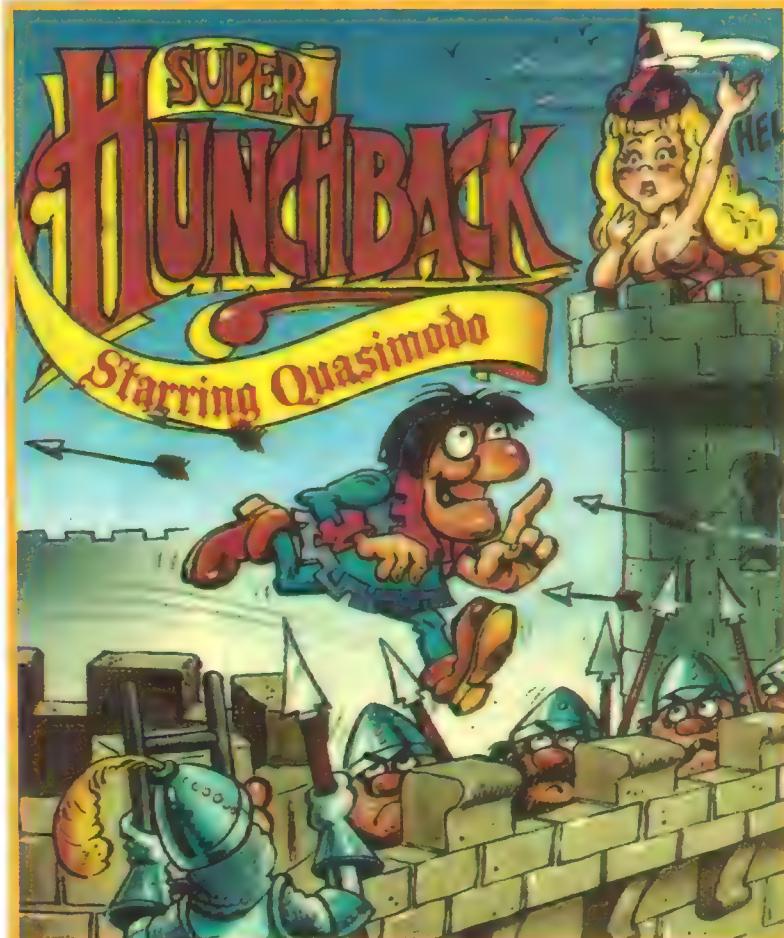
FAMILIA ADDAMS (NES)

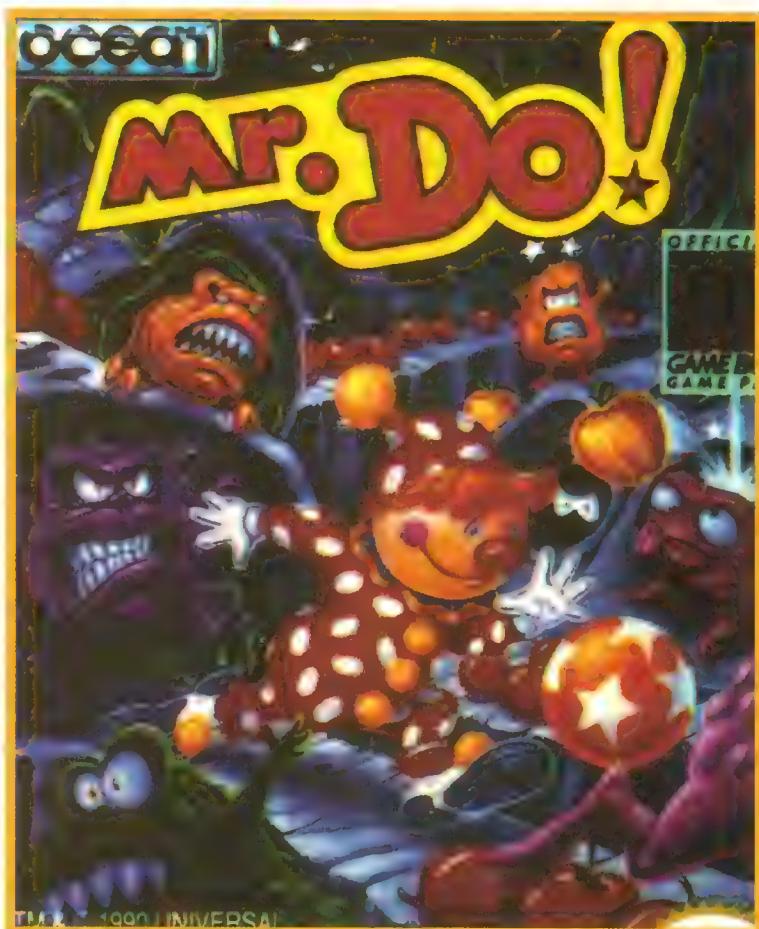
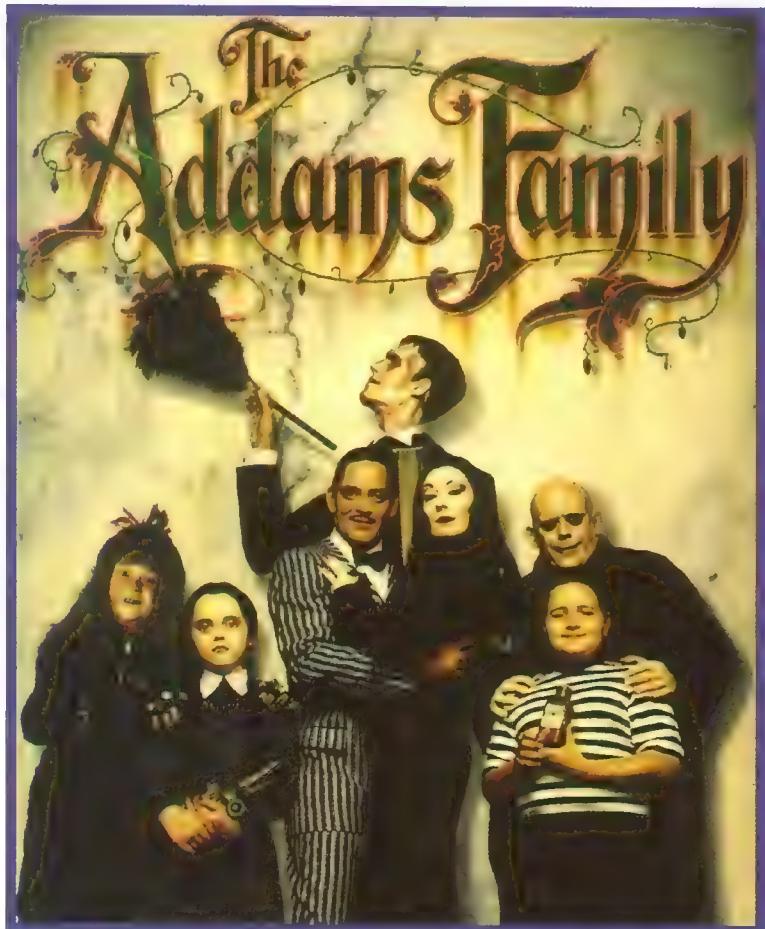
atractivos títulos para Nes y Game Boy, dejando un poco de lado a la Super Nintendo, para la que, de momento, no pretenden sacar nada.

El primer bombazo veraniego que nos dará la casa inglesa será **Hook** en su versión **NES**. El fabuloso cuento de Peter Pan a lo Spielberg estará disponible en breve y con él las aventuras y desventuras de un Garfio en apuros, una ri-

sueña campanilla y un montón de niños perdidos. Seguro, seguro que será tan fuerte como en **Game Boy** sólo que a todo color.

A Hook le seguirá la **Familia Addams** en **Nintendo y Game Boy**. Será una su-





percardíaca aventura llena de toques de humor terrorífico y golpes de calidad muy al estilo películero de Ocean. Por cierto, que las andanzas de esta familia sobre **Super Nintendo** están ya muy acabadas, lo que pasa es que, en principio y al menos por este año, no vamos a poder disfrutarlas.

Lo que sí vamos a poder tener y no nos cabe ninguna duda de que será soonado, es **Lemmings** en **Nintendo**. La epopeya más creativa jamás lograda va a hacer su aparición en la **NES** a mediados de este verano. Se acabó lo de exclusivizar a los bichillos azules. Nos toca disfrutar a todos, consoleros incluidos.

Y para disfrutar, lo que se dice disfrutar, los jugadores empedernidos van a poder darle a la ruleta y al tragaperras sin ningún riesgo. Eso es lo que nos propone **Caesars Palace** para **Game Boy**, un viajecito al corazón del juego, a Las Vegas, con los bolsillos llenos y el alma no necesariamente en vilo.

Y siguiendo la línea **Game Boy**, Ocean tiene preparados tres supercartuchos con los que hacer del verano una época todavía más calurosa.

El primero es **Mr Do!**, un extraño y original arcade que cuenta con un conta-

gioso personaje como protagonista.

El segundo no necesita muchas presentaciones. Será **Robocop 2** e inundará la **Game Boy** de grandes gráficos y espectacular acción. El último lo protagonizará un simpático de la pantalla al que llaman Quasimodo. Se trata de **Super Hunchback**, una emocionante peripécia que nos trasladará a mundos de plataformas, terroríficos fantasmas y mil y un objetos, basada en la recreativa que tanto éxito cosechó hace ya algunos añitos.

Los tres últimos productos que Ocean tiene pensado lanzar los hemos unido porque harán su aparición de una forma simultánea para **Nintendo y Game Boy**.

Se trata de **El Príncipe Valiente**, otra de cuentos heróicos y mágicos, y dos conversiones de otros tantos films, **El Gran Halcón y Darkman**. Si habéis visto las versiones para ordenador de estos juegos, os podéis hacer una idea de lo que serán sobre **Nintendo**.

Una pena que en Gran Bretaña no se vayan a editar por el momento estos cartuchillos...

Como véis, Ocean sigue teniendo vocación de líder.

Los Lemmings, juego mundialmente reconocido como el mejor de los 90, será versionado por Ocean para **Nintendo**.





SEGA
Aluvión
tras
aluvión

La productora, distribuidora y desarrolladora japonesa de software para consolas se ha llevado todas las palmas de la feria a la hora de sacar títulos.

Un extenso abanico de programas, la mayoría de ellos aún en desarrollo, harán de su trío de consolas algo insustituible en lo que a entretenimiento, diversión e incluso cultura, se refiere.

Qué, ¿queréis pruebas?. Pues allá vamos. Y qué conste que únicamente nos vamos a referir al producto ideado y desarrollado por la compañía nipona, y no a lo que otros grupos -suficientemente vistos ya- vayan a lanzar.

Para la portátil **Game Gear**, Sega piensa desarrollar unos 11 títulos desde el verano hasta final de año. Los más próximos en aparecer serán los siguientes.

Crystal Warriors, una maravillosa aventura entre magos y brujos, y **D.R. Basketball**, un programa NBA de esos



ALISIA DRAGOON (MEGADRIVE)



ART ALIVE! (MEGADRIVE)

que hacen afición. Ambos, puede, puede de que estén ya circulando por ahí.

Durante el verano asistiremos al lanzamiento de seis grandes cartuchos.

Wonder boy V, la saga continúa a lo transportable, **Develish**, **Super Kick Off**, versión del mejor juego de fútbol, **Aerial Assault**, una recreación del SDI o sistema de defensa estratégica, **Senna GP**, segunda parte del Super Monaco GP que para la ocasión cuenta con la presencia del gran campeón de Fórmula 1, y **Wimbledon Tennis**, un cartucho de raquetas al más alto nivel.

Los tres proyectos siguientes acapararán la temporada Otoño 92. Se pretende que estén disponibles entre septiembre

y octubre y son, **Shadam**, un RPG con nombre de magia, **Batman Returns**, el murciélagos vuelve, y **Home Alone**, el Solo en casa del mejor amigo de Michael Jackson.

Para la **Master System** empezaremos con **Wimbledon Tennis**, que saldrá un poquito antes que en la versión GG, y continuaremos con **Put & Putter Golf**, extraído directamente de la Game Gear, **Senna GP** y **Wonder boy in Monster World**.

Hacia septiembre aparecerán **Tom & Jerry** y ¡tachaaaaaaan! el esperadísimo... atención, muchachos... ¡¡Sonic 2!!



PAPERBOY (MEGADRIVE)

Sí, hebéis leído bien, es muy posible que para justo después del verano aparezca para alegría de millones de usuarios el esperadísimo **Sonic 2**. ¡No sabemos si podremos esperar tanto tiempo!.

Pero tranquilicémosnos y sigamos. La **Mega Drive** tampoco quiere quedarse atrás. Hasta 18 títulos, primera en inversiones por encima de cualquiera de sus



TAZMANIA (MEGADRIVE)



TOM & JERRY (MEGADRIVE)





algunas fechas tan, tan parejas que no nos dan idea alguna de por cuál empezar.

Así, a bote pronto, podríamos empezar por **D.J. Boy**, un programa muy marchoso que quiere formar nuevo héroe, o por **Zero Wing**, con un nombrecito que suena a matamarianos total, o por **Super Hydride**, o por **Art Alive**, el primer programa de dibujo para una consola, o por el mismísimo **Alisia Dragoon**, de ascendencia medieval y dotes bastante adictivas. Los cinco tienen previsto lanzamiento para ya.

No será tan en breve, pero tampoco se alargará demasiado, la puesta en venta de **Galaxy Force II**, **D. Robinson Basketball**, **Tal-mits Adventure**, **Senna Super Monaco GP II**, **Turbo Out Run**, el penúltimo de la saga, **Batman**, el original Sun soft, **Warriors of The Eternal**, los maravillosos **Lemmings**, y **Tazmania**, con el personajillo de la Warner como intrépido protagonista. Todos, muy posiblemente hacia finales del estío.

Antes de terminar el año se piensa en **Home Alone**,



TURBO OUT RUN



GALAXY FORCE

hermanas, esperan ser introducidos progresivamente en la ranura de los 16 bits. No habrá ni primeros ni últimos, tan sólo

Evander Hollyfield Boxing, TaleSpin y Green Dog. Arcades y deportes a tutti plen.

Bueno, la verdad es que lo hemos soltado todo casi de carrerilla, pero, amigos, leeros detenidamente este apartado porque está claro que en él se encuentran una gran parte de los títulos que os lo van a hacer pasar en grande durante los próximos meses.

LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO

Como sabéis, en esta feria, contando con la votación de más de 40 revistas del mundo -entre ellas, of course!, Hobby Consolas-, se hace entrega de los premios a los Mejores Programas del Año.

La lista de los galardonados este año ha sido larga, y en ella se mezclan títulos tanto para consolas como para ordenador, pero os vamos a comentar los premios más importantes.

Compañía de software del año: **Microprose**
Compañía de Hardware del año: **Sega**

Mejor Juego en CD: **Sim City**

Mejor Juego para consola: **Sonic**

Mejor Juego del año: **Lemmings**.

Sonic también se llevó el premio especial **Going Life! Viewers Award** (que no tenemos ni idea de lo que es, pero queda muy bien).



STORM Sorprendente a largo plazo

La compañía que sembró de genialidad la última etapa del software de 8 bits y comenzó a espabilizar en el terreno de los 16 acaba de presentar una jugosa colección de cartuchos para consola que toma a Nintendo como base indiscutiblemente estelar. Y empezamos.

¿Recordáis un programa de nombre Nebulus que iba de una rana de coraje y sudores que hacía lo imposible por encaramarse a lo alto de mil y una torres?. Pues este argumento pero con diferente nombre, **Castelian** para ser precisos, dará vida a uno de los programas más adictivos de todos los tiempos en el que Storm ha trabajado sobre **Nintendo y Game Boy**. Habrá que esperar al Otoño, sin confirmar, para jugar en alguno de los siete endiablados niveles que nos propone la raneja.



LOWNMOWER MAN



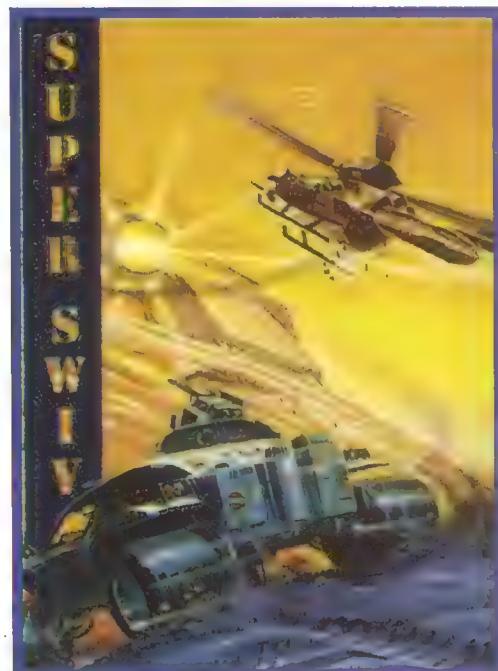
INDY HEAT

Un poquito después, y para los mismos formatos, saldrá **Rodland**. otro de los programas clásicos de ordenador caracterizado por su alto grado de jugabilidad y su simpático tratamiento.

En 1993, suponemos que a principios, será lanzado **Super Swiv**. Este programa, heredero de las directrices de Silk-worm, sólo será publicado para **Super Nintendo**, quien albergará toda la acción, música, gráficos y decorados de esta magistral producción.

A mediados de 1993, Storm tiene previsto dar otro golpe de efecto. La salida al mercado de **Indy Heat** para **Super Nintendo y Game Boy** no puede ser calificada de otra forma. Dedicado especialmente a los amantes de la velocidad, los circuitos endiablados y los motores poderosos.

La última sorpresa que esta compañía nos tiene preparada podríamos considerarla simplemente un proyecto. El nombre de este boceto, aún, de programa es **Lawnmower Man** y está inspirado en un film al que uno de los relatos cortos de Stephen King ha dado vida. De momento no podemos deciros mucho sobre este cartucho. Sabemos que va a salir para **las tres Nintendo** y que lo hará más o menos para el verano del 93, pero el resto de emociones está toda-



CASTELIAN

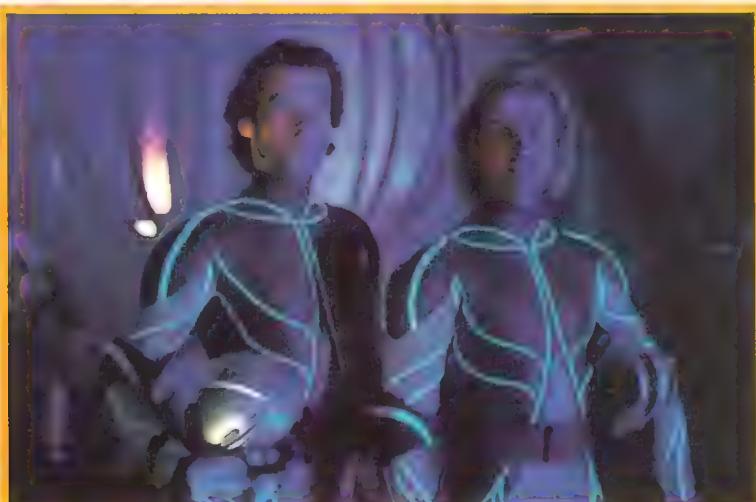
vía por llegar. Para que os vayáis haciendo una idea, la peli va de la realidad virtual y para algunos medios ingleses como el Evening Standard o el Dail Variety es uno de los grandes acontecimientos comerciales de los últimos tiempos.

Nos mantenemos a la expectativa...

TRADEWEST Los nuevos héroes verdes

Tradewest es una empresa americana especializada en máquinas recreativas que hace muy poco ha comenzado a hacer sus pinitos en Nintendo. A ella le debemos algunos heats significativos como el primer Double Dragon - con el que inauguraron su participación en consolas- o las mismísimas placas de Indy Heat o Super Off Road, responsables del enloquecimiento masivo de los teens americanos.

Lo que han preparado para la feria tiene visos de enloquecer aún más a las masas juveniles.



¡TUS JUEGOS FAVORITOS EN RELOJ!

Es la hora de jugar

NUEVO

EN ESPAÑA

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la gruta!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que deseas):

Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas.
 Reloj Super Mario BrosP.V.P. 3.950 ptas.
 Reloj ZeldaP.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE..... APELLIDOS..... LOCALIDAD.....

DOMICILIO..... PROVINCIA..... CODIGO POSTAL..... TELEFONO.....

Forma de pago:

Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
 Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....
 Contra reembolso
 Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Fecha y firma

ATENCIÓN: Si piensas suscribirte a Hobby Consolas mira la oferta-regalo de la última página.

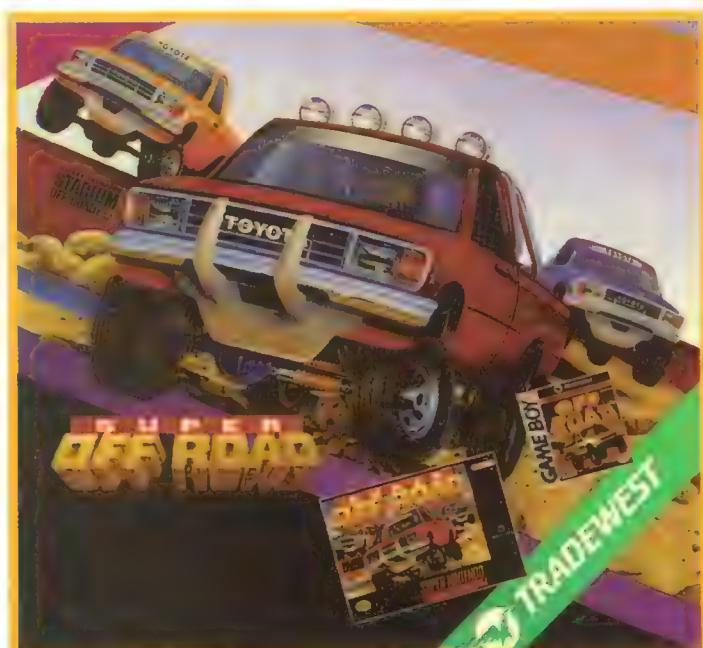
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72



Se trata de un equipo particularísimo de bichos mutados que responden al nombre de **Battletoads** y que quieren, ojo, quieren hacer la competencia al otro equipo de bichos no menos mutados, las Tortugas. Os podréis enterar de más cosillas sobre estas ranas en la preview de la versión Game Boy que os ofrecemos en este número. De todas formas, manteneos atentos porque este conjunto de guerreros puede alcanzar rápidamente los primeros puestos en listas de mitómanos y resto de jugones.

Pero no fue lo único. En plan versiones, Tradewest tiene listos **Super Off Road** y **Jack Nicklaus** para **Super Nintendo** y **Game Boy**, e **Indy Heat** para **Nintendo**. Analicemos brevemente cada uno.

Super Off Road tiene ya garantizada una plaza en vuestras consolas gracias a la rauda y exitosa aparición de este cartucho en Nes. Las versiones que van a ser lanzadas en breve no distan de-



masiado de lo visto ya por muchos. Ya sabéis, carreras frenéticas a tope de humos, saltos y baches y una super participación simultánea en línea competición con capacidad para enganchar a cualquiera. En Game boy se admiten hasta cuatro jugadores y ocho circuitos endiablados. Para Super Nintendo se han desarrollado 16, adaptables a 64 configuraciones diferentes. Una pena que sólo permita dos jugadores a la vez. Pierde mucho.

Lo del **Indy Heat** es un caso extraño. Mientras que las versiones Game Boy y Super Nintendo han caido en manos de Storm, la de NES se ha encargado a Tradewest, que son los licenciatarios de la máquina original. Sus razones tendrán. A nosotros, con la promesa de que vamos a poder jugar cuatro a la vez, recorrer 8 zigzagueantes circuitos con posibilidad de reconfiguración, y sentir todo el calor de los motores, nos basta. Y punto.

En Jack Nicklaus Golf Se siguen incluyendo multitud de campos -algunos diseñados por el popular jugador-, 18 hoyos -toma ya-, de 1 a 4 jugadores en todos los casos, y, aquí empiezan las diferencias, brillantes gráficos digitalizados -tanto de decorados como de personajes- en la versión Super Nintendo y enorme cantidad de dificultades técnicas a la hora de jugar, en la Game Boy. Y esto no quiere decir que en la Super sea fácil jugar.

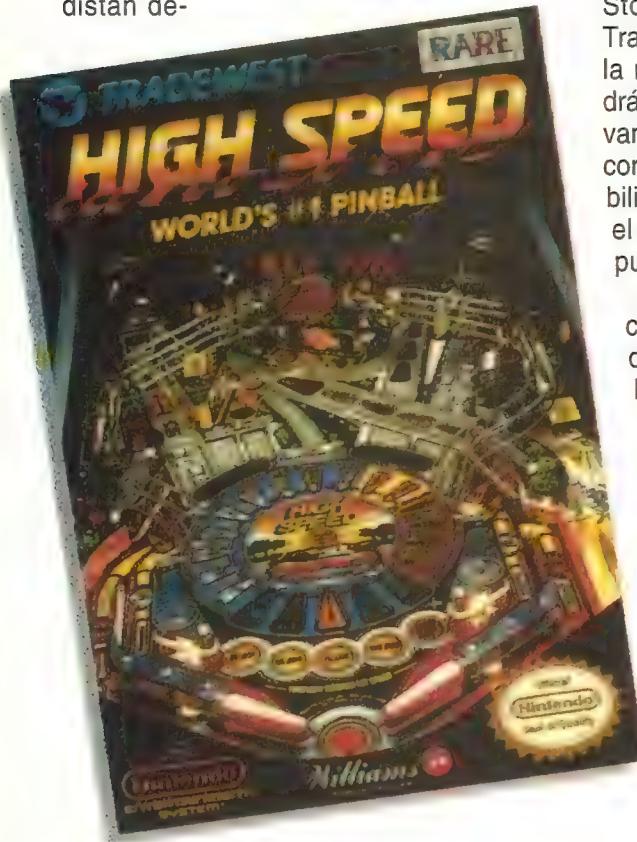
En lo que se refiere a los programas desarrollados exclusivamente para Game Boy, Tradewest tie-

ne prácticamente listos dos lanzamientos. Uno es **High Speed**, un pinball de Williams que permite la participación simultánea de cuatro jugadores, y el otro es **Sneaky Snakes**, una simpática aventura protagonizada por dos serpientes, Attila y Genghis, que van en busca de su amiga Sonia. Les quedan aún 16 niveles para conseguirlo...

U.S. GOLD

Un Rey Midas muy olímpico

A bombo y platillo, y en exclusiva por nuestra parte, ha anunciado U.S. Gold el lanzamiento del único y oficial programa olímpico para consola. **Olympic Gold**, licenciado por la todopoderosa **Sega**, aparecerá para todas las máquinas de la compañía japonesa, sin excepción, en un breve y cortísimo espacio de tiempo. Una nueva carátula,



Los Battle Toads, los ídolos el momento, leen, -por supuesto-, Hobby Consolas,

No es tan fiero como lo pintan... aunque sea uno de los luchadores de WWF. Hazte con todos estos juegos y verás lo que es bueno.



A Game Boy cartridge for Terminator 2: Judgment Day. The cover art features a man with a cybernetic head and a woman with a robotic arm. The title "TERMINATOR 2" is at the top, followed by "JUDGMENT DAY". The Game Boy logo is on the left, and the Nintendo logo is on the right. The cartridge is shown in a yellow and red box.

TERMINATOR 2™
Seis fases van a decidir el futuro de la
Humanidad: del almacén de los
Terminator a la temida fundición.



A screenshot from the Double Dragon game. It shows a character in a city setting with buildings and a car in the background. The character is wearing a white shirt and dark pants. The game interface includes a health bar at the top and a score counter on the right.



WWF SUPERSTARS™
Vive la emoción de la lucha libre
desafiando a las cinco superestrellas.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO



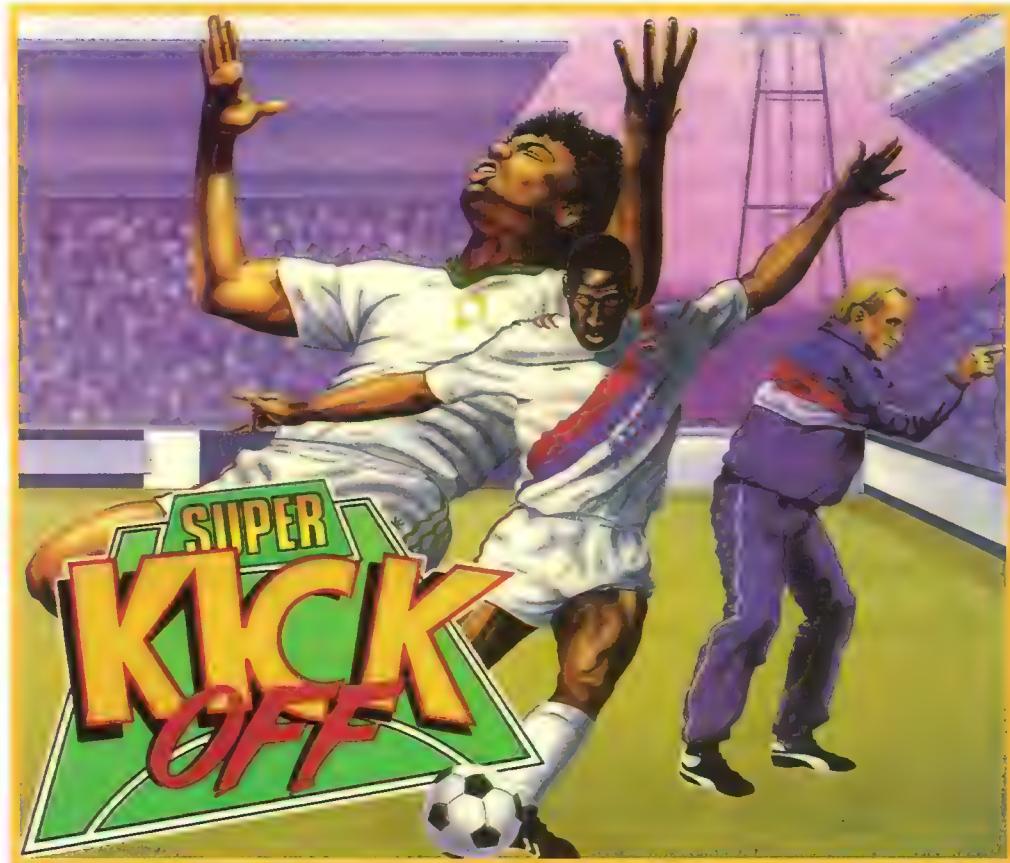
explosiva sin duda, y un extenso reportaje presentan en nuestro especial olímpico al mejor programa que ha hecho U.S. Gold hasta el momento para consola. No cabe duda, además de resaltar el espíritu deportivo por encima de todo, demuestra que conseguir altas cotas de calidad no era tan complicado. Imperdonable perdérselo.

El resto de programas que los ingleses han presentado en el ECTS se resume en versiones, versiones y versiones. Por



ejemplo, y por empezar por alguna, la del **Super kick Off**, que a principios del verano quiere salir para **Game Gear** y superar la emoción futbolera que otras portátiles han causado.

Y ya que vamos de portátil a todo color, hablar también del **Out Run Europa**, cuya réplica en **Game Gear** saldrá para finales del verano. Repetirá núme-



ro de vehículos -moto, jetski, lancha motor, Porsche y Ferrari-, número de viajes a lo largo y ancho de Europa -cinco- y características generales de la versión Master System, que para eso fue la pionera. Tan sólo faltará un **Out Run Europa** en **Mega Drive** para completar el cupo. Pero aún no está preparado...

El cartucho que sí dejará satisfechos a todos los usuarios Sega será **Indiana Jones and The Last Crusade**. Se prevé que las versiones **Game Gear** y **Mega Drive** de este programón estén en la calle para el Otoño.

La de la portátil muy parecida a la original Master System, siempre en arcade, y la de Mega Drive superior en aspectos técnicos a cualquiera de ellas. Volveremos a disfrutar del héroe más

Este es el recinto en el que se celebra el ECTS. Como véis, los stand son bastante sobrios y la ausencia de público infantil es casi total.



héroe de todos los tiempos y de sus seis fases contra multitud de enemigos, y la magia y misterios del cáliz sagrado.

El último producto que U.S. Gold guarda bajo llave es **World Class Leader Board** en su versión **Mega Drive**. Finales de Otoño, principios de Invierno es la fecha que se baraja para su lanzamiento, pero en lo que se refiere a esquemas están todos muy bien definidos. Los mismos cuatro campos a 18 hoyos que tenéis en el comentario de la versión Game Gear, el mismo número de jugadores -de 1 a 4- y similar poderío deportivo. Tal despliegue de medios se completará con un sin fin de ruidillos e incluso voces y otro cargamento de paisajes digitalizados y protagonistas idem de idem.

Por cierto, que deberíamos acabar comentando un super proyecto en el que estos británicos tienen puestas muchas miras. No es ni más ni menos que **Strider 2** para **Lynx**, y aunque aún se haya en proceso y ni siquiera lo recogen los catálogos que repartieron por la feria, podemos avanzaros que será todo un juegazo pleno de acción y colores que aprovechará al máximo las características gráficas de la consola de Atari. Seguiremos informando.

Otra noticia de última es que US Gold también está preparando **Robocod** para **Game Gear**. Y esto si que es todo un acontecimiento, pues albergar entre los pixeles de nuestra portátil a todo un personaje como éste, es algo que no hacemos todos los días. ¡Bien por US Gold!

VIRGIN Todo Sega, sólo Sega

Seguro que todos estáis al tanto de la estrecha relación que siempre ha existido entre Sega y Virgin. De hecho, la empresa japonesa llegó a Europa a través de esta distribuidora y gracias a ella en pocos años Sega se convirtió en todo lo que es hoy.

Ahora, los lazos se han visto algo modificados y Sega está instalada "personalmente" en cada país. Sin embargo, Virgin parece no haber perdido los lazos que les unieron y, como equipo de programación, está trabajando exclusivamente para Sega y a ella dedica programas, proyectos y, sobre todo, buenas licencias.

Empezaremos hablando de la **Game Gear**, por ser la portátil de Sega la que el menor número de lanzamientos -de Virgin- tiene previstos. Serán pocos pero muy firmes, y si no, echad un ojo. Podremos contar en fecha sin confirmar con: **Chuck Rock**, el cavernícola de Core Design más transtornado del mundo; **Terminator**, mucho más que una odisea cualquiera en el futuro, **Robin Hood**, o las aventuras de un arquero bandido en el bosque de Sherwood, **Super Off Road Racer**, la carrera todo terreno más versionada y con más licencias de los últimos años y **Double Dragon**, el clásico

LAS CIFRAS

Para los amantes de las estadísticas, ahí van algunos datos de interés acerca de la E.C.T.S. Exhibidores: 100 (a nosotros nos parecieron cien mil)

Visitantes: 4306

Periodistas: 130

Países participantes: bastantes

Horas que nos hemos pasado allí metidos: por lo menos, 60

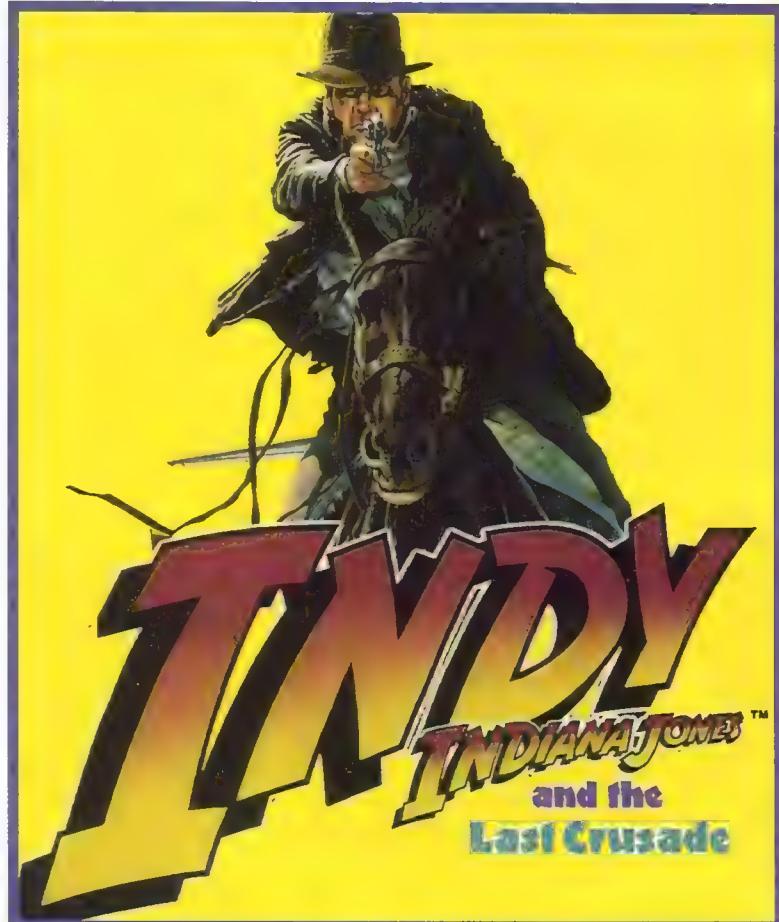
Sandwichs que nos hemos comido: 3 de atún con mantequilla y 2 de queso con pepinillos. Fiestas a las que hemos ido: 2. La de entrega de premios y otra de Ocean (en la que, por cierto, no hubo casi canapés).

Inglesas a las que nos hemos ligado: casi a una.

más clásico de entre los programas de lucha.

Para **Master System** la lista crece un tanto (y ya es decir). De primeras, uno que hace

tríplete, **Chuck Rock** -también versionado para **Mega Drive**- al que ya podemos considerar un inagotable hombre





prehistórico.

Le sigue, exactamente con la misma fecha, es decir junio, un clásico de las recreativas de habilidad conocido como **Marble Madness** (si queréis enteraros de todo lo relativo a este juego, leed la review del Elfo en este número). Para el mismo mes están preparados **Terminator** y **Arcade Smash Hits**, el primer cartucho que aglutinará tres juegos en un mismo soporte: **Missile Command**, **Breakout** y **Centipede**.

Durante el verano harán su aparición en el mercado internacional, **Speedball**, una de las máximas creaciones de los Bitmap Brothers, y **Xenon 2**, el matamarcianos más espectacular y mejor conseguido que podríais tener en consola y otra proeza de los Bitmaps.

Un poquito más tarde, quizá en septiembre, nos recrearemos con la pre-

sencia de uno de los jóvenes que sin llegar a ser héroe de nada, mayor cantidad de adeptos ha concentrado. ¿Os suena el nombre de **Tintín**?

Pues al que no le diga nada, que se vaya preparando para conocerle a fondo en lo que va a ser su primer viaje a la consola. **Tintin On The Moon** le llevará «again» a escena.

Terminará la temporada a caballo entre diciembre del 92 y principios del 93.

En ese par de mesecillos aparecerán en el mercado **Robin Hood**, **Mc kids 2**, los chavales del McDonalds, **Speedball 2**, el regreso del deporte espectáculo y **Die Hard 2**, una conversión de la peli que protagonizaba Bruce Willis como **La Jungla 2**, Alerta Roja.

Varios de los títulos que hemos comentado repetirán presencia en **Mega Drive**.

Chuck Rock y **Terminator** serán lanzados simultáneamente junto al cartucho **Master** -que no GG-, mientras que **Speedball 2** y **Xenon 2** saldrán en agosto, y **MC Kids 2** tendrá vida en octubre.

La primera aventura arcade para **Mega Drive** con un suave scroll de 360° y tres dimensiones, es decir, **Corporation**, la tendréis este verano. Exactamente igual que **European Club Soccer**, que además de futbolear a todo tren, os dará la oportunidad de manejar hasta 170 equipos.

Another World, la odisea de gráficos sólidos realizada por Delphine más alucinante del mundo, aparecerá en octubre del 92 -buena fecha-. Y un mes después llegarán **Mega-Lo-Mania**, que se define con una palabra BES-

¿Y EN ESPAÑA, CUÁNDOT?

Esta es una pregunta que nos hemos hecho varias veces a lo largo de los años: ¿cuándo se va a organizar una feria del videojuego en España?. La pregunta sigue en el aire, pues parece que llevar a cabo un acontecimiento de este tipo requiere una infraestructura, -yo, que finos!-, de la que no disponemos en nuestro país. Pero la esperanza es lo último que se pierde y nosotros desde aquí, seguimos haciendo una llamada de atención para que alguien se decida de una vez a organizar una feria en la que podamos reunirnos todos los buenos aficionados a los videojuegos. ¿Lo llegaremos a conseguir algún día?

TIAL, y **Superman**, que todo tenía que venir, hasta lo más super.

Bueno, amigos, suponemos que, si os habéis leído enterito este reportaje, habréis acabado tan cansados como nosotros... ¡puf!

La verdad es que no queríamos dejarnos nada en el tintero y preferíamos mostráros todo lo que vimos allí, en la ECTS. Creemos que hemos cumplido, ¿o no?. y estamos seguros de que os habréis hecho una idea bastante aproximada de todo lo que se os viene encima... ¡¡¡Pobrecillos!!!

¡SE ACABÓ!



ARCADE HITS



CLASS SOCCER



CORPORATION



INCLUYE
SUPLEMENTO
DE 24
PÁGINAS

HOBBY PRESS

EXTRA VERANO
120 páginas
350 Ptas.

multimedia



**¡EL MULTIMEDIA
ya está aquí!**

SUMARIO
► **ENTREVISTAS**
H.R. Giger: Porque como entre el cielo y la tierra de noche hay espacio para...
► **EXPOSTAR**
Alicante: Una feria de videojuegos, de prestige internacional, que organiza los padres de los videojuegos. "Videojuegos: la sede de la competición y entretenimiento" es el lema.
► **SYNDICACION**
Córdoba para cometer la Redada Virtual. Los videojuegos de una tecnología de vanguardia.
► **OTROS ARTES**
P.D. Giger: La obra de un artista genial. Entrevista con el creador de "Alien".

GIGER Manía



NUEVAS TECNOLOGÍAS:

- **MULTIMEDIA**
- **REALIDAD VIRTUAL**
- **ANIMACIÓN/INFOGRAFÍA**

PREVIEWS

Nuevas aventuras
para tres clásicos:

ELVIRA II

Where in time is

CARMEN SANDIEGO

LARRY V

EXCLUSIVA

**¡TAN REAL COMO
LA PEOR DE
TUS PESADILLAS!**

DARK SEED

Entrevistamos a H.R. GIGER, el inventor de la Ciencia Ficción

ECTS



**Todo
lo que
necesitas
saber
sobre
la Feria
de Londres**

La Revista para los adictos a los Videojuegos

¡TODOS LOS MESES EN TU QUIOSCO!

LO MÁS
NUEVO



En la consola olímpica



Ha tenido que ser la cita olímpica española la que diera pie a U.S. Gold a realizar el mejor programa de toda su historia. La compañía inglesa, acostumbrada al vaivén entre éxitos y mediocridades, ha querido demostrar con su Olympic Gold, que cuando quieren sorprender, son perfectamente capaces de hacerlo.

Como ya os adelantábamos en la Superview del mes pasado, Olympic Gold aparecerá simultáneamente para las tres máquinas de Sega. Y por si acaso estáis pensando en comparaciones, tendremos que aclarar que las tres versiones han conseguido un nivel de calidad idéntico. Es decir, muy alto.

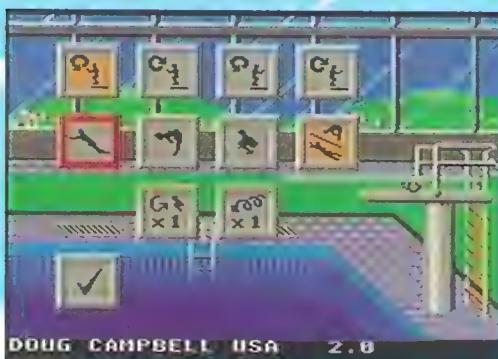
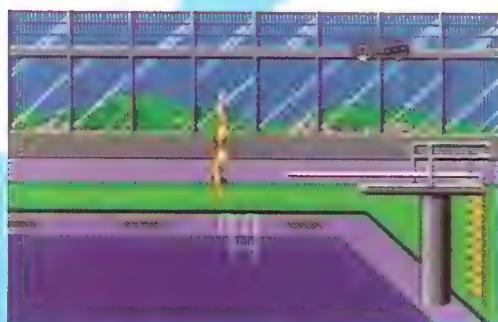
Al grano. El oro olímpico de este juegazo se puede conseguir tras competir en siete pruebas. Cuatro de ellas son atléticas puramente: 100 metros lisos, 110 metros vallas, salto con pértiga y lanzamiento de peso; dos transcurren en una piscina: salto de trampolín y natación estilo libre, y la última utiliza el arco y las flechas para invocar a la habilidad y al temple.

La puesta en práctica de estos eventos no puede recibir mejor crítica. Si ya os habéis quedado embobados con el tamaño inusual de los gráficos y su perfecta caracterización, probad a ponerlos ►



GAME GEAR

MEGADRIVE



La prueba más innovadora de este paraíso olímpico es el salto de trampolín. Aunque otros juegos, en ordenador, ya la incorporaban, lo cierto es que en este Olympic Gold cobra otra dimensión. El sistema a través del que controlamos al deportista no sólo es original y llevadero, sino que permite que aprendamos a hacer los saltos como es debido y así obtener las mejores notas.



La versión Master System, de la que también os ofrecemos bastantes pantallas, es simplemente magistral. Tiene una resolución excelente, buenas animaciones, competitividad y el mismo espíritu olímpico que rige la versión Mega Drive. Con este programa, los 8 bits se han acercado más que nunca a los poderosos 16.

DOUG CAMPBELL USA 12.98 3.47

U.S. Gold ha sabido estar a la altura de las circunstancias y ha conseguido llevar a cabo un simulador deportivo que no desmerece en absoluto de un acontecimiento tan importante como es la Olimpiada de Barcelona 92.

Las siete pruebas

Qué, ¿dispuestos a participar en las Olimpiadas del 92?, ¿listos para ganar el oro olímpico?. Pues ahí tenéis el mejor programa olímpico de todos los tiempos y, a continuación, la mayor cantidad de trucos para ganar con solvencia.

• **100 METROS LISOS:** Para vencer en la prueba de velocidad por excelencia no hay que abusar del machacateclas en exceso. Vale más pulsar lentamente pero con un ritmo continuo, que machacar a todo tren sin guardar la compostura. Procura evitar las salidas falsas (tres te hundirán en la miseria), pero haz lo posible por salir rauda, en cuanto la pistola suene. No es imprescindible batir el record de Lewis, pero sí es conveniente hacer un buen tiempo. Por último, haz el favor de no abandonarte a los comentarios tipo «vaya gráficos» o «cómo se mueve», y no dejes de pasar un segundo.

• **110 METROS VALLAS:** Recuerda que para saltar las vallas hay que pulsar el botón C, que el salto del piernas largas es un poquito pausado y que con un tanto así que te retrases, te cargas el obstáculo. No olvides que los 110 metros vallas también son un prueba rápida y que aunque el botón C juega mucho, la verdad es que no debes pasar de largo el ritmo A y B que antes te aconsejábamos. Ah!, si tiras la valla nadie te va a decir nada, pero los segundos que pierdes son simplemente preciosos.

• **SALTO CON PERTIGA:** Bien, las cosas se van complicando. Aquí no basta con coger carrerilla con los botones A y B, y confiar en el destino cuando se acerque la colchoneta. Podéis probarlo si queréis, pero tened en cuenta que volaréis menos que un aveSTRUZ adolescente. La verdad es que no hay que salir de esa combinación de botones, pero hay que ajustarse al momento. Lo de coger carrerilla es indispensable, pero más lo es aún hacer uso del cursor (dirección arriba) en el momento del salto. Tu sentido de la anticipación o de la exactitud a la hora de buscar la dirección (quizá no sólo ésta sino también otras) te otorgará los primeros puestos en la lista de pertigistas. Veremos si te haces con el record de Bubka.

• **LANZAMIENTO DE PESO:** Es simple, pero se ha llevado a la pantalla de una forma espectacular. Tanto o incluso más que las vueltas que da el atleta con el boloncio. Sólo hay que ver su compás, su cadencia y su efectividad. Para lanzar más lejos que nadie, hay que aprovechar al máximo la rotación del figura y lanzar el peso al aire en el último momento. Con un poco de suerte, y práctica, los 70 metros son cosa hecha.



LO MAS NUEVO



Ocho idiomas, hasta cuatro participantes, siete macro pruebas, notas, records, números y más números para un programón que estamos seguros no va a tener la mínima competencia deportiva, ni por ser licencia exclusiva, ni aunque no lo fuera. En acción, el salto con pértiga, una prueba más fácil de lo que parece, en la que con un poco de rapidez, pericia y capacidad de apretar el botón más rápido y en el momento justo, podéis hacer maravillas.

► en movimiento. Ni una sola de las animaciones que hayáis podido ver en Mega Drive se pueden parecer ni por asomo a la de cada uno de los atletas que compiten en estas pruebas. Suave, rápido, preciso y cargado de efectos, el movimiento de los participantes se hace delicioso, enganchante y sobre todo muy, muy real.

Respecto a la mecánica de juego, U.S. Gold ha optado por la combinación de diferentes "tácticas". Éstas van desde el clásico "machacateclas", -que tan popular se hiciera años ha en los ordenadores-, hasta el sistema de selección de iconos utilizado en la prueba de salto de trampolín, todo ello pasando, por ejemplo, por la también conocida táctica consistente en la pulsación acompasada de las teclas para lograr un ritmo determinado.

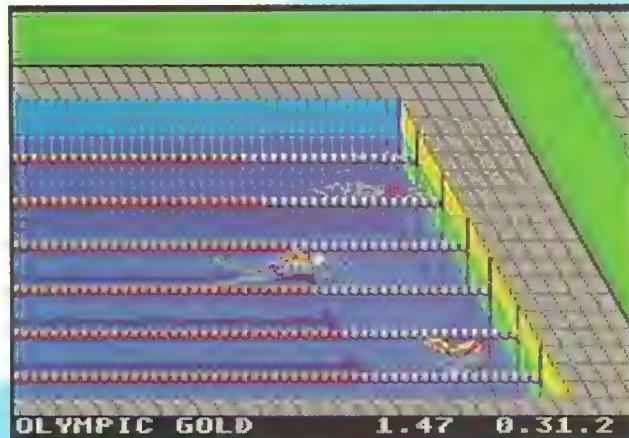
Como véis, la variedad está completamente asegurada y si de algo puede presumir este cartucho es de que cada prueba tiene un sistema de juego diferente al del resto.

Por lo demás, señalar que todo el programa está magníficamente ambientado y las escenas que representan la inauguración -con suelta de palomas incluida- y demás momentos estelares que acompañan a la competición, están perfectamente logradas y contribuyen a dar un ambiente excelente al juego.

Hasta aquí todo lo que ha dado de sí un programón de 4 megabits que aunque sale para Barcelona 92, se seguirá jugando en Atlanta 96, donde sea en el 2000 y por el resto de los siglos.



Select Language



OLYMPIC GOLD 1.47 0.31.2



DOUG CAMPBELL USA 84.80 0.00



DOUG CAMPBELL USA 167 0 0.55

El lanzamiento de las tres versiones de Olympic Gold se producirá de forma simultánea. La familia Sega podrá disfrutar al completo y con la misma intensidad de esta joya olímpica.



CALENTAMIENTO



DOUG CAMPBELL USA 167 25 0.14

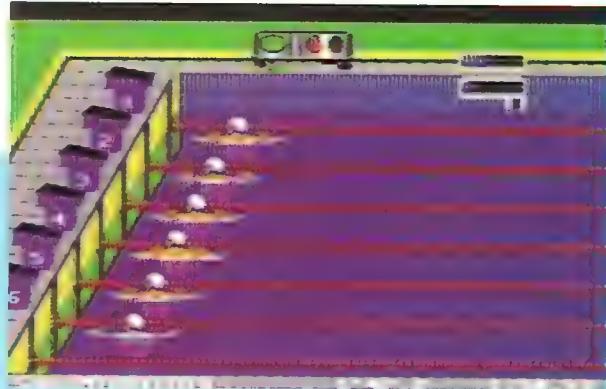


La medalla olímpica. El premio más alto al que cualquier deportista podría aspirar. Brillante, reluciente y perfectamente real. Basta con ganar una prueba, quedar entre los tres primeros, vaya, para alcanzar la gloria. Y la gloria, en Olympic Gold, es más fácil de conseguir de lo que parece.



La fiebre olímpica ya se ha desatado. Olympic Gold os espera, ¡no faltéis!.

Antes de participar, de verdad, en las olimpiadas, lo mejor es que calentéis. No sólo le ireís cogiendo el tranquillo a la prueba, sino que además veréis qué tal nivel tienen los contrarios y cómo podréis superarlos.



Un superclase

Os prometo que nunca llegué a pensar que el bombo y platillo con que anuncian este Olympic se correspondería realmente con un juego a la altura de las circunstancias. Es evidente que me he pasado de listo, pues el cartucho se ha destapado con la suficiente categoría, clase, espíritu y calidad como dejarme con la boca abierta.



Quizás son pocas pruebas, pero no se nota apenas. Un programa no es sólo competiciones, es también ambiente, posibilidades, músicas, animaciones y buena respuesta. Y Olympic Gold, lo tiene todo.

Giancarlo Vialli



• **100 METROS LIBRES... NADANDO:** La prueba de la piscina sigue las mismas reglas que las de pista más rápida. Es decir, tirarse al agua el primero, y de cabeza, nadar más veloz que nadie con los botones de turno y no descansar jamás. No hay truco ninguno.

Resistir, resistir y resistir, pero ojo, que es una prueba larga, que cansa mucho y que los demás competidores nadan que se las pelan.

• **TIRO CON ARCO:** Aquí no hay que correr ni esforzar los dedos, simplemente elegir bien, afinar el ojillo y presionar en el momento justo. La prueba toma como base dos ventanas que se superponen a la imagen central.

En una de ellas tensaremos el arco con arreglo a nuestra fuerza y la del viento. Basta para ello con pre-

isionar el cursor del pad hacia la izquierda y, en el momento que lo tengamos tensado, pulsar cualquiera de los botones. Aparecerá una diana y frente a ella, nuestro arco. Con los cursores deberás enfocar el punto de mira al centro de la diana y disparar. La imagen central cambiará y ofrecerá una panorámica de la diana, nuestra flecha y los puntos.



• **SALTO DE TRAMPOLÍN:** Es la prueba más innovadora. Está regida por un sistema de iconos que, a decir verdad, todavía no he comprendido a la perfección.



Sólo he llegado a adivinar que para hacer un buen salto hay que manejar a partes iguales los botones y los mandos del cursor. Existe en cualquier caso una opción en las que se nos permite asistir a la prueba como espectadores, mientras un pequeño pad nos explica gráficamente

a qué botones hay que dar en cada momento y cómo se consiguen las mejores puntuaciones. Muy aconsejable para empezar.

LAS PUNTUACIONES

U.S. GOLD

Nº jugadores: Hasta 4

Dificultad: Asequible para los habituales.

Nº Continuac.: ¿Para qué?

Nº de fases: 7 pruebas

Deportivo

90

88

91

La mezcla entre deporte y espectáculo.
La genialidad técnica.

El dibujo de la carátula.

91

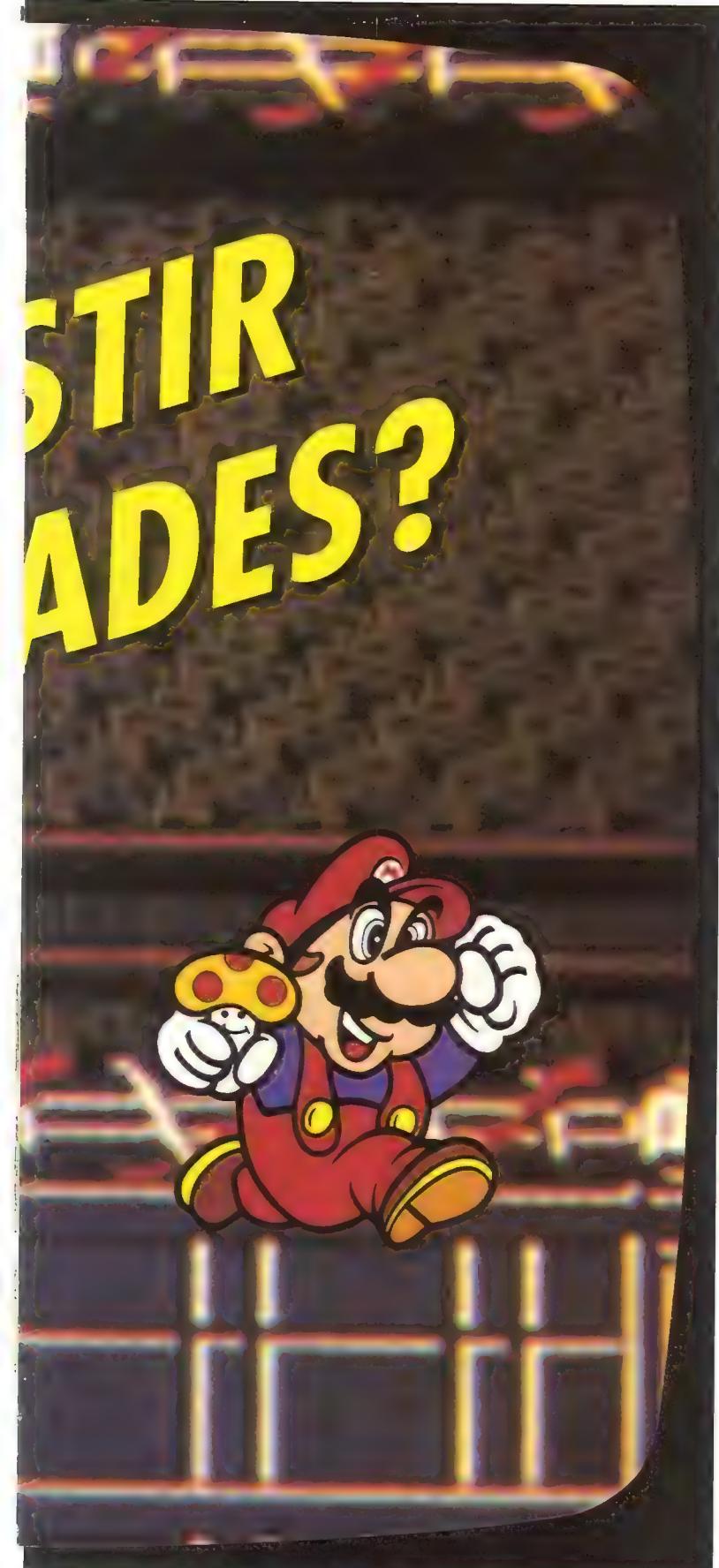
Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

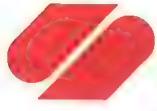
LOS VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS DEL MUNDO

¿PUEDES RESISTIR
TANTAS NOVEDADES?





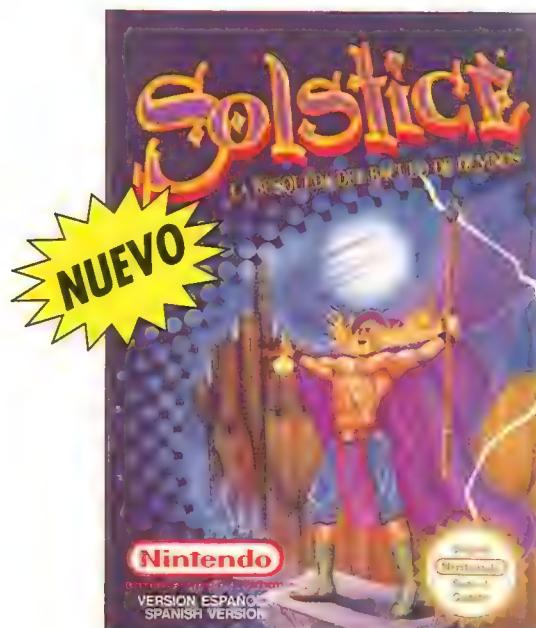
MEGAMAN III™ (ACCION)

 **SPACO, S.A.**

Distribuidor exclusivo para España
Teléfono: 803 66 25



MEGAMAN III™ (ACCION)
Con más acción que nunca.



SOLSTICE™ (AVVENTURAS)
Llena tu pantalla de aventuras.



CHESSMASTER™ (ESTRATEGIA)
Juega al ajedrez con el mejor maestro.

LO MÁS
NUEVO

GAME BOY

Regreso a Nunca Jamás HOOK

Erase una vez un agobiado hombre de negocios que vivía para trabajar. Sus inversiones y proyectos le preocupaban más que sus propia familia y, teléfono en mano, siempre estaba dispuesto a sacrificar la compañía de sus hijos por asistir a alguna reunión de negocios.

Sin darse cuenta, se había en un señor serio y respetable, en una persona mayor, al fin y al cabo.

Aquel hombre había olvidado lo que era la fantasía. Aquel hombre había olvidado que de pequeño había sido Peter Pan.

Pero el destino le preparaba una increíble jugada. Hook, el enemigo más enemigo de todos los enemigos de Peter Pan, había estado todos estos años al acecho y, una fría noche de Navidad, regresó para secuestrar a sus dos hijos.

Peter tenía que rescatarlos de las garras de Hook. Pero para ello debía viajar al país del Nunca Jamás, debía recordar el poder de la imaginación, debía volver a convertirse en... Peter Pan.

¡¡Qué bonita!!!, habrán exclamado millones de personas al ver esta última obra de Steven Spielberg, Hook, una sensacional ►

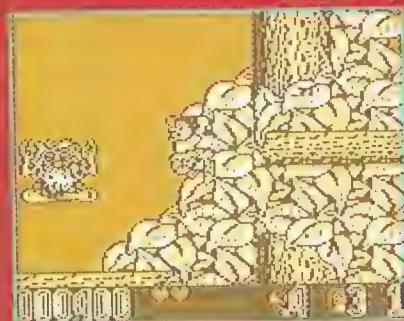


El Mundo de Nunca Jamás:
Tanto al inicio del juego, como cuando se consigue completar una fase, se nos presenta en pantalla un mapa que nos dará la opción de elegir entre varios destinos.

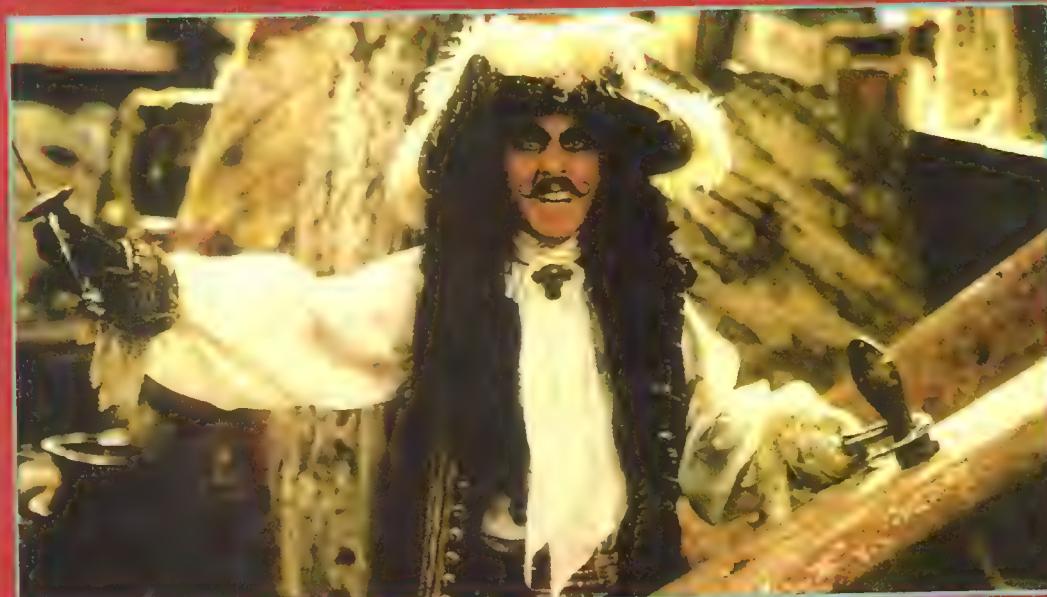
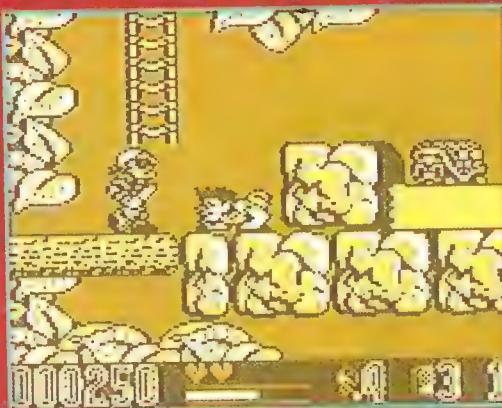
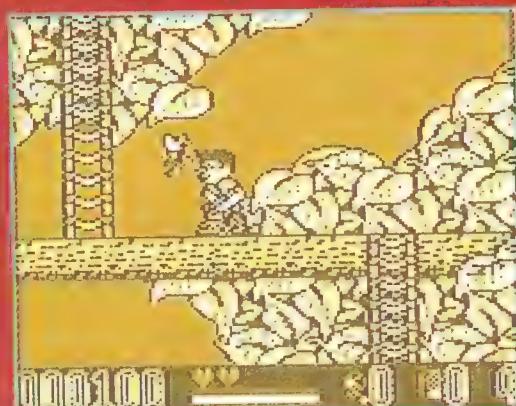
Las fases de *El lago*, *Las minas piratas* o *El gran árbol* han de ser completadas para poder viajar a otros lugares de, a buen seguro, mayores dificultades.

Cuando aparezca el mapa, deberéis mover la brújula que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla, hasta seleccionar el escenario en el que jugar.

Unos serán difíciles y otros también, por lo que valor y ja por Hook!



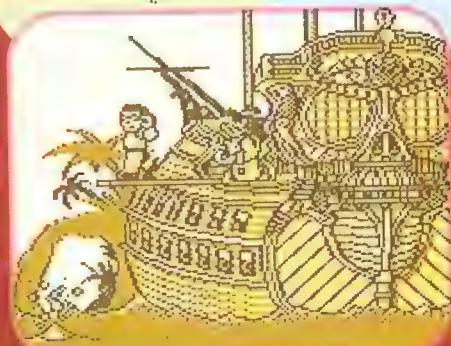
Peter Pan ha regresado al país de Nunca Jamás para rescatar a sus hijos. Para ello tendrá que mostrarle al malvado Hook su destreza con la espada.



La ira de Hook

El odio de Hook hacia Peter Pan no tiene límites. Cuando se le hayan acabado las vidas, el capitán pirata no dudará en arrojarle a los tiburones. Y no lo hará por la alegría de haberle derrotado, sino por la ira de ver que con los años Peter ha perdido su fuerza y ya no es rival para él.

Y tú, ¿eres un digno rival para Hook?



LO MAS NUEVO



Puertas cerradas

Como ya os hemos comentado, Hook posee varios niveles. Pero no os creáis que vais a poder pasárselos así, tan fácilmente. Para escapar de cada nivel tendréis que recoger una serie de objetos que Campanilla os habrá indicado convenientemente al principio de cada uno de ellos. En la mayoría de las ocasiones, para conseguir estos objetos tendréis que recorriros el mapa completo. Con un ojo buscaremos y con el otro trataremos de evitar las numerosas sorpresas que nos aguardan en cada escena. ¡Todo sea por rescatar a los chicos!

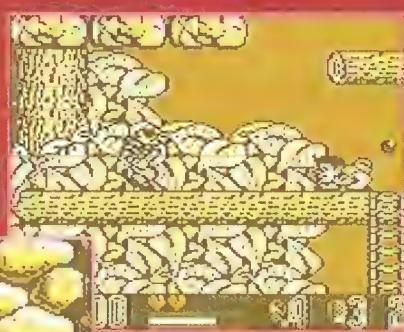


► juego, avalado por las no mernos expertas manos de Ocean. Un desarrollo tipicamente arcade, es decir, con multitud de enemigos y un extenso mapeado lleno de plataformas, abre un mapa, el de Nunca Jamás, plagado de minas, bosques, barcos anclados y oscuros tugurios. Y todo ello habitado por crueles y despiadados piratas a los que deberéis enfrentaros al tiempo que recogéis numerosos objetos de indudable utilidad y que serán los que, a la postre, os permitan pasar de escenario y avanzar en vuestros propósitos.

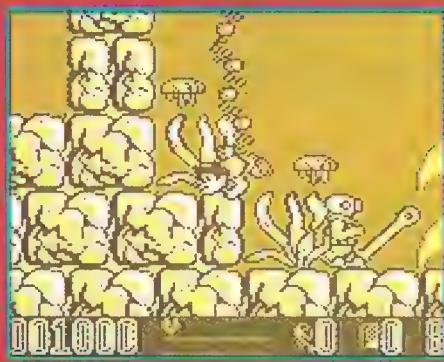
En resumidas cuentas, un viaje con un Peter Pan ya crecido, que ha decidido luchar y dejar las cosas bien claras a todos aquellos piratas que duden de su valentía y arrojo.

Peter y los niños perdidos están luchando contra un malvado tan entrañable como perverso. El bien lucha contra el mal... la inocencia contra la maldad, al fin y al cabo.

¿Te apetece ayudarle?

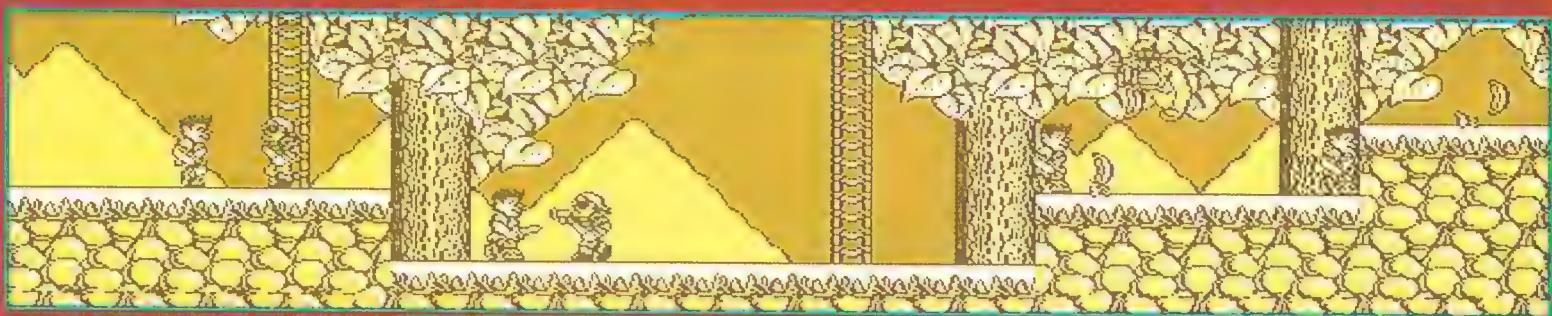


NOTA TRUCO: Peter también puede volar. Para ello tendrá que recoger unas bolitas mágicas que nuestra amiga Campanilla ha distribuido por todo el mapeado. Otra cosa. Los niños perdidos serán, en un principio nuestros enemigos, después...

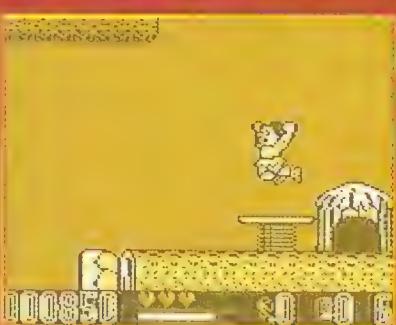


Los escenarios en los que se desarrolla el juego recrean varias escenas de la película. Aquí vemos a Peter bajo el mar y jugando al baloncesto.





El protagonista de este juego lucha, nada, salta y... vuela. No cabe la menor duda: es Peter Pan.



ROASIN MUZO: En su menú de los Aventureros podrás hacer algo de un escenario alternativo del mítico que incluye el Monstruo cocido en forma de "Totoro".



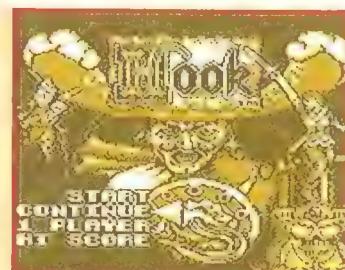
Un juego con "gancho"

Usuarios del mundo de Nintendo. Jamás, en su versión llevable. ¡Tensad vuestras velas, cerrad los ojos, porque Campanilla os va a llevar de la mano hasta las fauces del mismísimo Hook!!! Allí viviréis una imaginativa aventura, con numerosas y "difíciles" fases que recorrer, en un frenético rescate que tendrá lugar en varios y variados escenarios.

Hook, -saliendo por una vez, y sin que sirva de precedente, al tiempo que la película-, ha conseguido inflar nuestras Game Boy de gráficos, melodías y ensueños.

Rasga por aquí, vuela por allá y diviértete a golpe de imaginación portátil, en una producción muy bien llevada y brillantemente realizada.

Especial para expertos soñadores. Muy bueno y divertido... y con nombre.



El menú de opciones

Al principio del juego se nos presentarán 4 opciones: comenzar un nuevo juego, seguir en la fase que perdimos todas nuestras vidas, elegir del

número de jugadores (1 ó 2) o ver a los intrépidos aventureros que han incluido su nombre en los "elegidos para la gloria".

¡¡ Ah!!, por cierto, si observáis detenidamente este menú, lo más seguro es que os recuerde a otro... ¿Robocop 2, de NES tal vez?

No os extrañéis, no en vano ambos títulos son de Ocean y, nos da en el garfio, que incluso lo han realizado los mismos programadores...

LAS PUNTUACIONES



OCEAN

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: "Usa la imaginación, Peter..."

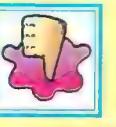
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 27



91



88



89



90

Perdón, ¿alguien habló de gráficos, sonidos y jugabilidad...?

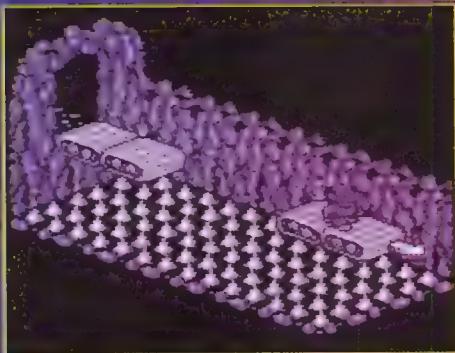
Sólo refleja, argumentalmente, el último tercio de la película.

LO MAS

NUEVO



NINTENDO



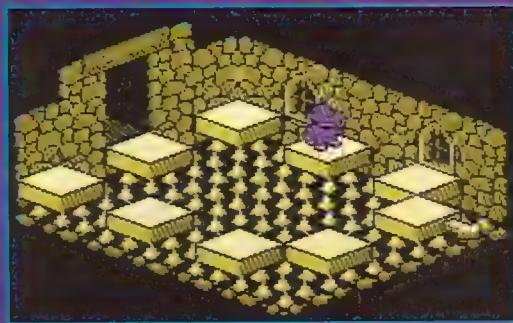
Colistica

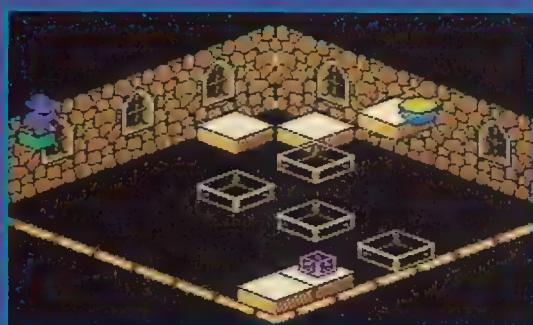
El Báculo de Demnos

Según contaba la leyenda, la negra fortaleza de Kastlerock era el más terrible lugar de la Tierra. Todo lo relacionado con este inmundo castillo rezumaba odio, vilezas mil y oscuros crímenes. Su dueño, el perverso Morbius, se había encargado durante siglos de engendrar esta fama para imponer, al fin, su reinado del terror y convertirse en el señor de todas las tierras, de todo el universo.

Lo único que le faltaba por hacer era sacrificar a una bella muchacha de sangre azul, Eleanor, y regalar dicho espectáculo a los dioses del abismo, mientras sus mortales secuaces se encargaban de buscar, una a una, todas las piezas que formaban el báculo de Demnos, la otra asignatura pendiente de Morbius.

Este báculo había sido creado hacia más de cien mil lustros para otorgar poder eterno al afortunado que lo poseyera, pero los reyes de Arcadia, conocedores de los planes de Morbius, partieron el





El castillo de Morbius es un lugar gobernado por la magia negra y la brujería. ¡Atrévete a franquear esta puerta y descubrirás lo que es el miedo...!



Las armas mágicas

La fortaleza de Morbius es un auténtico desafío para cualquier Mago. Afortunadamente, Shadax cuenta con vuestra ayuda y vosotros, igualmente, contáis con la aportación de un menú que os facilitará los siguientes detalles. En la esquina superior izquierda, podréis observar un mapa de las habitaciones que Shadax va descubriendo a su paso, y sus posibles salidas. Si pulsáis el botón A mientras veis el menú, aparecerá el número de habitaciones visitadas y el porcentaje de juego resuelto. En la parte superior derecha, podréis ver la cantidad de llaves recogidas. Para finalizar la aventura hacen falta cuatro.

Por último, tenéis la información correspondiente a las valiosísimas poción mágicas:

Poción azul: da inmunidad contra enemigos y armas

Poción púrpura: destruye a todos los enemigos de la habitación.

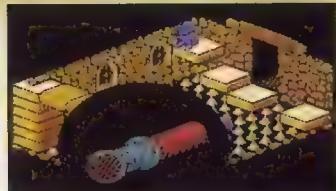
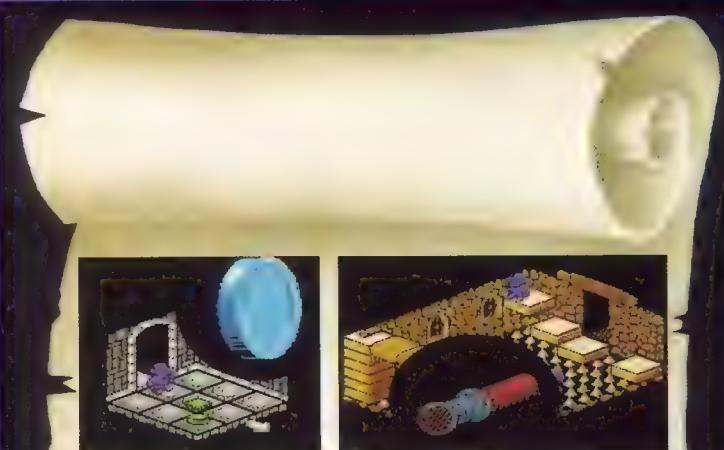
Poción amarilla: congela todos los objetos que aparecen en pantalla y te permite incluso cogerlos o moverlos.

Poción verde: todos los objetos invisibles aparecerán ante tus ojos.

Con estas ayudas, todo te resultará más fácil.



LO MAS NUEVO



Objetos valiosos

El uso de objetos es fundamental a la hora de afrontar esta genial y divertida aventura. En los laberínticos y oscuros rincones de Kastlerock podréis encontrar los siguientes ítems:

Pociones: sirven para reponer la cantidad de líquido mágico de cada una de las cuatro redomas que contienen las pociones.

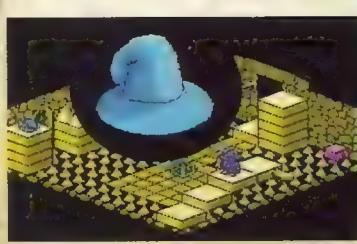
Credit: os permitirá continuar una vez más el juego al perder todas vuestras vidas.

Trozos de pergamo: seis de estos trozos tendrán que ser encontrados para formar de nuevo el báculo de Demnos.

Llaves: para concluir la aventura te serán necesarias las cuatro llaves mágicas.

Botas: este llamativo calzado permitirá a Shadax saltar mucho más alto.

Vida extra: pues... ¡una vida más para nuestro mago!.



En esta temprana pantalla vais a poder practicar a vuestras anchas el arte del salto y el equilibrio. Estas bienhalladas cualidades van a ser totalmente imprescindibles para resolver con éxito la aventura.



A la izquierda podéis ver al mago Shadax tras los pasos de una valiosa poción. Con una gran dosis de habilidad y empleando un bloque como plataforma, la redoma mágica será vuestra. Tendréis que intentarlo un par de veces para conseguirlo.

Shadax se encuentra en una encrucijada de caminos. ¿Qué dirección será la correcta? No os preocupéis, cualquier puerta que atraveséis os transportará a un mágico mundo donde todo es hostil y dañino, incluso el mismo aire que se respira.

► báculo en seis trozos, los rociaron con el filtro de la invisibilidad y los esparcieron por la fortaleza de Morbius.

Pero el plan no era perfecto. Durante el solsticio de invierno, las piezas recobrarian la visibilidad y aquél que estuviera más cerca de ellas, podría hacerse con su servicio.

Shadax, el mago blanco de la corte de Arcadia, no está dispuesto a dejar que el mal triunfe sobre el bien, y, cubierto en su polvorienta capa, se encamina hacia Kastlerock con el firme propósito de derrotar a Morbius y rescatar a Eleanor.

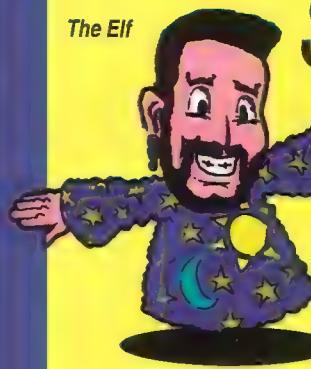
Silencio, Shadax se acerca ya hacia la lugubre y tenebrosa entrada de la fortaleza, abierta de par en par para todo aquél incauto que se atreva a franquearla.

Shadax sabe que va a introducirse en un mundo de magia negra en el que Morbius le aguarda junto a toda su cohorte de seres malignos. Shadax sabe que le espera una búsqueda casi imposible que sólo podrá resolver con el buen uso de sus poderes mágicos.

Shadax sabe que va a entrar en un castillo del que, quizás, jamás consiga salir.

El retorno de los clásicos

The Elf



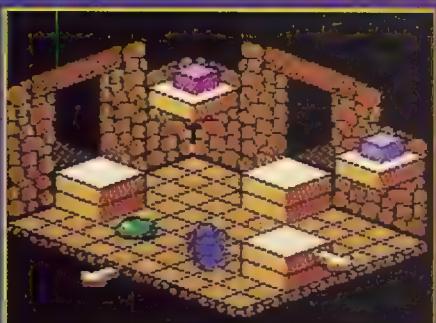
Software Creations, -ese genial grupo de programación-, ha realizado una nueva obra cumbre para NES.

La sabia utilización de la siempre vistosa perspectiva isométrica, (recuerdos para Ultimate) abre paso a un gran cartucho de magia y aventuras de bella factura, con más

de 250 pantallas, un menú de opciones realmente útil, un manejo más que fiable y toda la adicción que os podáis imaginar y un poquito más.

Mención especial a las melodías, obra del maestro Tim Follin, que ambientan hasta límites insospechados la impecable calidad de un juego, al que sólo se le echan en falta los alabados passwords.

Si quieras emprender una de las aventuras más bellas y bien hechas de todos los tiempos, atrapa este juegazo. ¡Bravo por el Solstice!



Un pie de foto para los nostálgicos (mayores de quince años, por lo menos). ¿Os acordáis de Knight Lore o Alien 8? Pues, como ves Solstice es la más parecida a aquello que se puede encontrar ahora en consola.



Y otro para quien no haya entendido el pie izquierdo. Este juego intenta rememorar a los grandes clásicos del software. Y, sin duda, lo ha conseguido.

LAS PUNTUACIONES

SOFTWARE CREATIONS

Nº jugadores: 1

Dificultad: Totalmente mágica.

Nº Continuaciones: a coger
Nº de fases: 300 pantallas.



Aventura



90



93



93



La perfecta tridimensionalidad. El ambiente mágico. La super música.

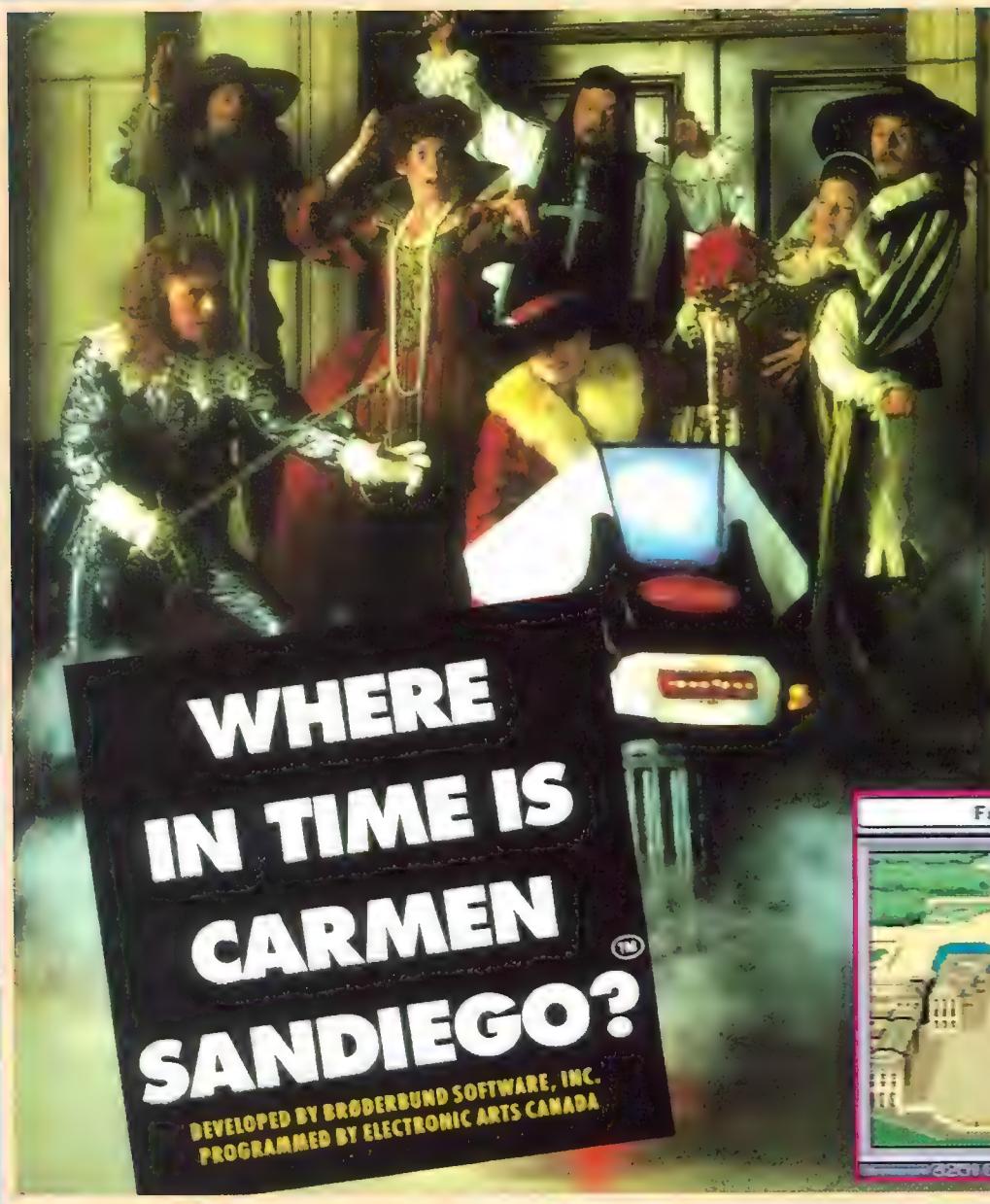


Que no haya muchos juegos como éste.

92

LO MÁS
NUEVO

MEGADRIVE



Si hay un juego que sea capaz de reunir entretenimiento, diversión, cultura y, por llamarlo de alguna forma, hasta aprendizaje educativo, estáis, chavales, ante él. Su título es «¿Dónde está Carmen Sandiego en el tiempo?» y pasa por ser la continuación de la serie de búsquedas de Carmen alrededor del mundo, de la que sólo habían podido disfrutar hasta ahora algunos privilegiados ordenadores.

Los consoleros megadriveiros estamos realmente de enhorabuena, pues todo está ya a punto para que nos llegue un juego que nos ofrece algo "realmente diferente".

Y todo está tan preparado y tan listo que vamos a pasar de rodeos y a entrar en materia. Carmen Sandiego es la jefa de una organización de delincuentes (V.I.L.E., Liga Internacional de Villanos) que se dedica a robar objetos valiosísimos a través del tiempo.

La banda se compone de 16 personajes, de nombres a cada cual más ridículo (Juan Tanamera, Mamen Tirosa y otros por el estilo) y personalidades sumamente extrañas.

Estos personajes serán sucesivamente y en los interminables

VIVE
A TRAVÉS
DE UNA
HISTORIA



casos que se te pueden plantear, los responsables de diferentes tipos de robos y hurtos de objetos históricos: las joyas de la Emperatriz de Rusia, el diamante del Califa de Córdoba y cosas por el estilo.

Tu objetivo en el juego consistirá en utilizar tu máquina del tiempo y, mediante las ayudas que te irán dando testigos e informadores, seguir la pista del ladrón en un afanoso viaje a través del tiempo y el espacio. Es decir, que tan pronto estarás en la India en el año 1031, como viajarás a Inglaterra 1454 D.C. ➤



Antes de salir en búsqueda de aventuras, podremos dar una vuelta por nuestro cuartel general. Así podremos acceder al laboratorio o incluso a una simple máquina de café. Pero la verdadera diversión nos estará esperando fuera...

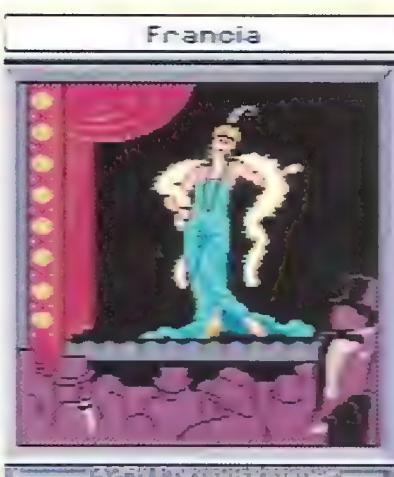


Este será nuestro objetivo en el juego: conseguir que los miembros de la banda de Carmen Sandiego acaben entre rejas. Mamen Tirosa, Nosmo King, Carmelo Cotón, Rudi Mentario... ¡temblad!



En Carmen Sandiego las cosas funcionan de la siguiente manera. Tu jefe te dice, por poner un ejemplo, que han robado un cuadro en el Museo del Louvre en el año 1900 y que han visto salir a un hombre sospechoso. Rápidamente coges tu máquina del tiempo y te vas al lugar de los hechos. Allí siempre encontrarás un informador, un testigo y un objeto que te darán las pistas correspondientes. Cada una de ellas te conducirá a un lugar en el mundo y en el tiempo (para ello, la enciclopedia que acompaña al cartucho será de vital ayuda) y tu misión, ya que sólo una de esas tres pistas será la correcta, consistirá en seguir el buen camino hasta dar con el malhechor.

Para estar totalmente seguro de qué miembro de la banda de Carmen Sandiego ha sido el ladrón, tendrás que descubrir su sexo, el color de su pelo y sus ojos, y cuáles son sus pintor y escritor favoritos.



En busca de Carmen Sandiego recorreremos el mundo entero en todas sus épocas. Se trata sin duda, de una divertida y original manera de aprender historia.



LO MAS NUEVO



Estamos en China, en el año 1952 antes de Cristo. Como véis, aún no tenemos nuestras pesquisas demasiado avanzadas. Del sospechoso tan sólo sabemos que tiene el pelo castaño y que su escritora favorita es Katherine Anne Porter.

en pos de una sorprendente y magistral lección de historia.

Todo el juego es así. Una especie de aventura gráfico conversacional regida por los estudiados escenarios, el espíritu histórico y la idea genial del viaje, muy de moda con esto de los descubrimientos.

Por cierto, que, hablando de modas, los españoles debemos de estarlo, pues el programa viene magníficamente traducido al hispánico -entre otras cuatro posibles lenguas-, lo que sin duda supone un gran suspiro porque de lo contrario nada de lo que os hemos contado tendría sentido alguno.

Where in Time is Carmen Sandiego se ofrece junto a una "enorme" enciclopedia (por desgracia, éste sí está en inglés), que consta de más de 1374 páginas y en la podréis encontrar hasta 13.000 términos definidos, comentados y explicados.

La inclusión de este volumen, que puede ser considerado dentro del conjunto del cartucho como un "regalo", os será totalmente imprescindible a la hora de comprender muchas de las pistas que se dan en el desarrollo del juego.

Por ejemplo, si un informador habla de que el sospechoso se fue a visitar a tal o cual tribu de las Chimbabas, va uno al manual, mira la época histórica y el país donde se encuentra y ya tiene una

Viajando a través del tiempo

No nos cabe la menor duda de que Acme se ha tomado muy en serio lo de perseguir a Carmen. De lo contrario, no hubiera puesto a nuestra disposición el prototipo 325i Chronoskimmer, la máquina del tiempo más sofisticada conocida hasta la fecha. Este genial artefacto no sólo puede volar, sino que además ha sido dotada de todos los artilugios que precisa un buen detective. No, no estamos hablando de cañones, ni de misiles, sino de lo necesario para rastrear un caso y seguir la pista a un ladrón, es decir, una estupenda pantalla con vistas al exterior, otra para apoyar los textos y mensajes, y tres botones con los que controlar la situación en cada momento.

Cualquiera de estos instrumentos os va a resultar indispensable, por lo que vamos a explicaros un poco cómo se utilizan y para qué sirven.

La ventana que nos pone en contacto con la realidad ocupa más de la mitad izquierda de la pantalla. En ella



quedan reflejados los paisajes, ambientes y objetos más significativos del lugar y la época a la que hemos sido trasladados.

Junto a la ventana, en la parte derecha, podréis ver la pantalla de los textos.

Aunque en un principio es ocupada por comentarios y disertaciones muy breves sobre el país en cuestión y sus más típicos elementos, pronto se convierte en el instrumento fundamental de trabajo. En ella se darán cita desde mensajes del jefe hasta nuestros propios arreglos e investigaciones.

Todo el quid de la cuestión se centra sobre los tres botones: Data, Search y Travel.

-Data: permite el acceso a un gran banco de datos con información de

cada uno de los integrantes de la banda. Las opciones que nos brinda son: prueba, dossier, idiomas e información. Mediante la prueba es posible enviar una orden judicial contra alguno de nuestros amigos para que la compruebe el ordenador.

Cualquier personaje que nosotros definamos queda inmediatamente en busca y captura.

El dossier no es ni más ni menos que un archivo de delincuentes en el que están introducidos todos los datos personales de los miembros de la banda. Acceder de vez en cuando a esta red para verificar cosillas, no está nunca de más, si bien tampoco conviene abusar ya que el tiempo pasa volando...

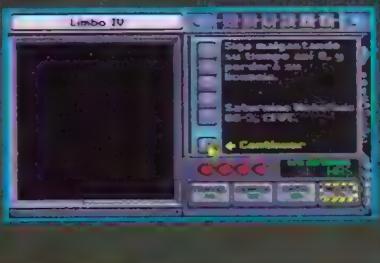
Respecto a las opciones de idiomas e

información, apuntaros que es posible cambiar el idioma del juego en cualquier momento (por si acaso tenéis curiosidad o domináis otros idiomas) o revisar las primeras instrucciones que os da el jefe, aunque esta opción es sólo posible al principio de cada viaje.

-Search es la fuente de pesquisas. Nos pone en contacto con el informador y el testigo y nos deja utilizar el scanner para barrer la zona del crimen y encontrar objetos que a la postre pueden ser sencillos muy útiles.

-Travel, que como bien sabéis, significa viajar, es la opción que le da toda la salsa al juego, ya que es la que nos transporta hasta cualquier lugar del mundo donde queramos ir.

Combina todos estos elementos, échales un poco de intriga, bastante de libro de historia y unas gotas de juego frenético en el que el reloj se puede convertir en tu mayor enemigo, y obtendrás este cóctel explosivo que ha resultado ser Carmen Sandiego.



base sólida para dar el siguiente paso, es decir, desplazarse al lugar de los hechos y seguir la pista. Esto, sin embargo, podría hacerse igualmente con cualquier otra buena enciclopedia, pero si ya nos la da el cartucho....

La compañía encargada de llevar a cabo tan complicado proyecto ha sido Electronic Arts -sobre una idea original de Broderbund-. Y no estaría de más quitarse las veces que haga falta el sombrero para rendir pleitesía al producto más didáctico y constructivo de cuantos se han realizado hasta el momento para Mega Drive. Inteligente y mucho más.



Carmen Sandiego, con la excusa de los detectives, nos invita a disfrutar de una original lección de historia.



Diez en innovación

Formidable, simplemente, la idea de Sega. Se sale tanto de lo normal, es tan atrevida y enganchante, que me parece una de las mejores propuestas sobre juegos que se han hecho.

Para empezar no hay tiros, para seguir, nadie controla a ningún héroe, y para terminar, la aventura la vas haciendo tú mismo. Es decir, que es algo totalmente diferente a lo de siempre.

Y acabo ya con Carmen, pero permitidme un pequeño inciso: además, ¡no sabéis lo que se aprende de historia!



Giancarlo Vialli



En el juego se mezclan de una manera muy divertida la astucia y la agilidad mental.

Divertido y educativo

Original sería la palabra que mejor definiría a este juego. La razón es que en él se reúnen, de una forma pocas veces vista, las ganas de divertir y enseñar.

No. No temáis, no es un programa educativo, es simplemente un juego de pesquisas, de rapidez mental, de búsqueda de palabras en la enciclopedia... es, en definitiva, un ejercicio mental que sirve para aprender historia y que se presenta bajo la atractiva forma de juego de detectives.

Por lo menos, curioso.



El consolero enmascarado

LAS PUNTUACIONES



Aventura

ELECTRONIC ARTS

Nº jugadores: 1

Dificultad: Cada caso es todo un misterio.

Nº Continuaciones: No

Nº de fases: 48 lugares.



80



69



90



Nunca aprender historia fue tan divertido.



Es un poco mecánico y ofrece poca variedad de acciones.

84

LO MÁS
NUEVO

TRUENO VERDE AL RESCATE

SEGA



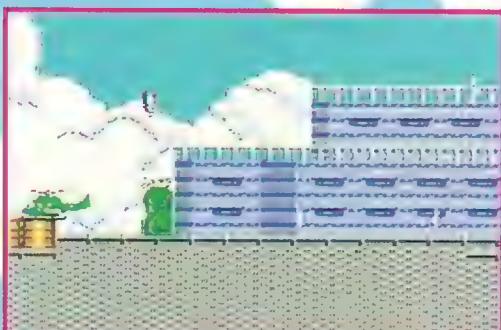
AIR RESCUE

Parece que se vuelven a poner de moda los desastres encadenados con aperación salvadora incluida. En Air Rescue los problemas son causados por organizaciones terroristas a sueldo, y el héroe es un helicóptero que intenta salvar a la humanidad utilizando los más arriesgados métodos de rescate. La figura del "rescatado" la asumen en este caso una serie de personajillos, cuya única actividad consiste en levantar las manos en señal de auxilio. Salvar a estos pobres hombres es el objetivo básico que tú, como piloto del helicóptero, debes cumplir. Pero no es el único.

El helicóptero debe sobrevolar cinco zonas en busca de estos cautivos evitando que las baterías enemigas acaben con su helicóptero y su misión. Por fortuna, además de varios tipos de disparos, este trueno invencible porta una escalerilla que permite el acceso de hasta cuatro prisioneros. Cuando el cupo está completo, se hará necesario trasladar a los rescatados a la base.

Aunque el ritmo de Air Rescue no llega a ser frenético, la dificultad progresiva y el trasiego del helicóptero a manos de una sorprendente animación pueden obligarlos a incorporar una ración extra de ánimo y moral. Así que, ya sabéis, tomaros las cosas con paciencia y ¡ale, a rescatar como locos!





Al rescate de la Master

Never he pensado que la Master estuviera decayendo, pero también es verdad que excepto títulos como Asterix o Castle Of Illusion, últimamente el nivel medio de los juegos no eran todo lo espectacular que cabría desear. Air Rescue me hace suponer que las cosas van a cambiar y que se va a pelear en firme por mantener la autoridad de una de las consolas más vendidas en todo el mundo.

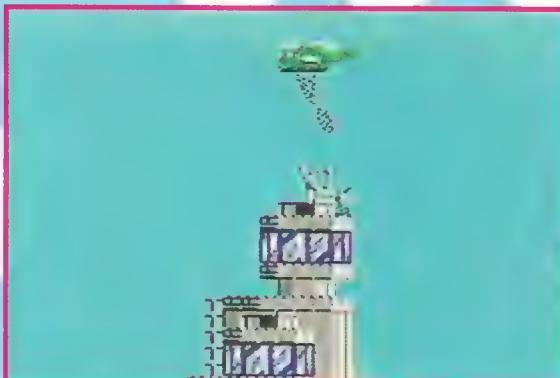
Un argumento muy bien llevado a la práctica, gráficos a la altura de los 12 bits y una animación impactante, son los supuestos que me obligan a confiar en este resurgimiento. Y más que nada por la personalidad con que han dotado al trueno verde: soberbios giros y suaves movimientos que depende de cada cual ensalzar. Por mi parte, lo haré como se merece. Es decir, bastante.

El consolero enmascarado.

Air Rescue trae nuevos aires a la Master. Un gran juego cuyo lema es, sencillamente, la diversión.



Los gráficos de este juego son de lo más espectacular que hemos visto últimamente.



LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Progresiva, de dura calaña.

Nº Continuaciones: 5

Nº de fases: 5



85



El colorido, los decorados y la ironización del helicóptero.



65



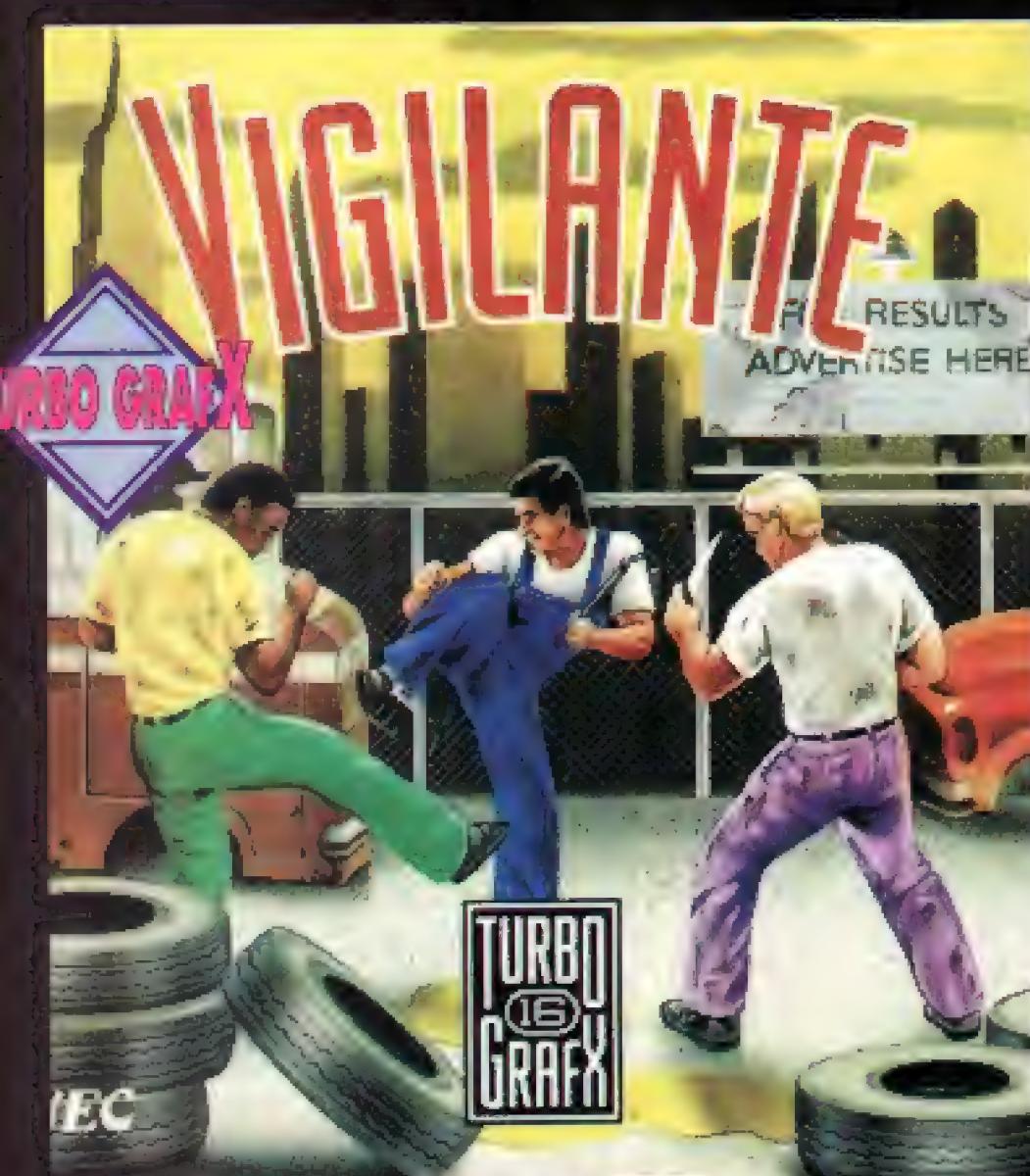
El sonido y la inclinación a la tragedia.



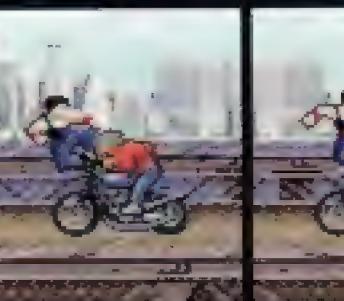
89

89

LO MAS
NUEVO



Pánico en las calles



a vida en el Sur de Manhattan se estaba poniendo muy dura. Los delincuentes, chorizos y demás criaturas de mal vivir, ya no se conformaban con sacarle los cuartos a los viandantes, sino que habían llegado rumores de que ahora se dedicaban a obligar a sus víctimas a

engullir chicles de tortilla ácida, a doblar farolas con los antebrazos, e incluso que invitaban a sus presas a pasear en sus motos... ¡dentro del tubo de escape!

Ante semejante panorama, los habitantes de esta ciudad han decidido entrenarse en alguna disciplina de lucha: judo, karate, Tae Kwondo... y así, nuestro amigo Jones se ha convertido en el más hábil vapuleador de cleptómanos de toda la zona. Su novia Madonna, orgullosa como pocas, se dedica a pregonar las habilidades de su chico a voz en grito.

La panda del Berzas, uno calvo y los demás con trenzas, hartos de la verborrea de la moza, la han raptado, metido en su oxidada furgoneta y trasladado al edificio más alto de toda la ciudad.

Y, ¡claro!, John se ha enterado, y rápidamente se ha encaminado hacia el oscuro edificio, preparado para embestir a todos los que se interpongan en su febril recorrido...

Esta es la historia de Vigilante, un divertido arcade de luchas callejeras en el que, a lo largo de cinco grandes niveles plagados de macarras de todo tipo, se te invitará a demostrar tus habilidades a la hora de repartir "justicia" a diestro y siniestro.

Esto es todo. Vigilante: un argumento tan conocido como "contundente" y eficaz.



Arcade callejero en su máxima expresión

La conversión para la tierna criatura de NEC del popular Vigilante, es otro logro que se apunta esta consola. Los grandes y perfectos gráficos de la máquina original han sido recreados sabiamente, al igual que todos los movimientos, enormes enemigos y todas esas cosillas que tienen los buenos "beat 'em up". Respecto a la adicción, basta decir que te hará jugar hasta la saciedad. Vale, ¿no?.

Si te apetece desfogarte a tope, este Vigilante se convertirá en uno de tus juegos favoritos. Calidad y cualidades no le faltan.



The Elf



La agilidad como lema

Las agilidades y cualidades golpísticas de John están fuera de toda duda. Es hábil con sus puños, tanto de pie, como arrodillado, y también con sus piernas: patada voladora, barrido lateral, patada frontal... Como veis, todo un cúmulo de cualidades peleadoras. Pero si ésto os parece poco, coged los nunchakus y veréis lo que es bueno... Con este arma arrasareis a todos los facinerosos y amigos de la perra del Berzal.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

IREM y NEC

Nº jugadores: 1

Dificultad: Asequible para todos.

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 5



88



Es exacto a la máquina.
Muy buenos gráficos y
animaciones.
Muy adictivo.



74



Se echan en falta
algunos niveles más.



89



87

LO MÁS
NUEVO



**A LA ALTURA
DE LOS MEJORES**



**WORLD CLASS
LEADERBOARD**

Cuatro completos campos, una opción de juego y dos de práctica, tres niveles de dificultad y una demostración magistral de buen golf son los pilares de un World Class Leader Board que en la portátil de Sega desea brillar con luz propia.

Seguro que alguno de vosotros ya se está preguntando cómo es posible que digamos lo de la luz propia cuando el aspecto que ofrece este Leader Board es calcadito al que presentaba la versión Master System. Pues bien, si tenéis un poco de paciencia os diremos que aunque ni las opciones ni el tratamiento gráfico parecen variar un ápice de la susodicha versión, la verdad es que el juego ha sido reprogramado «again» por Tiertex, hacedores generales del cartucho, quienes no han perdido la oportunidad de introducir nuevos efectos y menús para completar si cabe el trabajo.

Lo que sí es cierto es que, en líneas generales, todo es igual. No ha habido complicación para llevar la pantalla grande a la pequeña. Se han respetado el trazado de los campos, la animación del golfista y la idea perfecta de que cualquiera, aún casi sin ningún tipo de conocimientos, puede darle al palito.

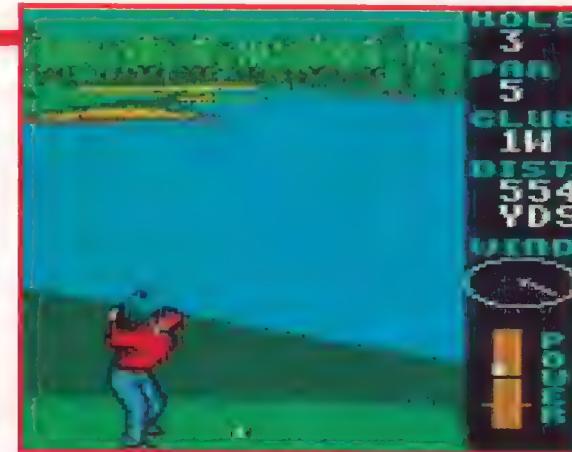
Con tal objetivo se han incluido las opciones de práctica y los niveles de juego. Las unas para adaptarse al campo y a los palos, las otras, para ir cogiendo el tranquillo al juego, empezando por dar simplemente a la bola sin que ningún otro factor intervenga, y terminando por medirlo todo con vista y maestría.

Estáis, chavales, ante un juego de golf muy completo, con una manejabilidad exquisita.

Abajo podemos ver cómo quedan reflejadas las estadísticas de hasta un máximo de cuatro jugadores.



Si tenéis la mala suerte de caer en un bunker, -como nos ha sucedido a nosotros-, podréis escuchar una parrafada inglesa a viva voz en la que se os reprenderá por la mala jugada. La verdad es que no será para tanto porque, si estáis en modo novato, la GG os elegirá un palo y saldréis volando.



El no pasar por la opción de práctica es muy posible que os obligue a saltar el lago con más de 50 golpes. ¡Si hubiérais machacado el drive o investigad otra perspectiva, el agua no sería obstáculo de ningún tipo!.

Este atractivo simulador de golf posee como mayor virtud su ausencia de complicaciones. Su jugabilidad es intuitiva y directa.

"Jugando" al golf

El Golf de la portátil tiene como máximo objetivo divertir. No juguéis con él pensando en millones de opciones, dificultades añadidas, mil y un campos o serás profesionalidad. A World Class Leader Board hay que verlo como un juego de principiantes con aspiraciones a la total jugabilidad. De gran calidad, buena base y enorme adicción, pero para novatos.

Los cuatro campos que incluye, buenos pero pocos, y las opciones de práctica -atención a la que permite olvidarse de vientos, elección de palo, o no pasar de largo los medidores- son el mejor reflejo de ello. Así pasó en Master System y así sucede en Game Gear. Lo que pasa es que parece que la pantalla grande siempre le entra a uno más por los ojos. Pero eso no quiere decir que lo pequeño sea peor, simplemente, más pequeño.



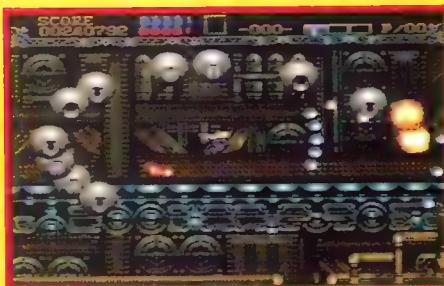
LAS PUNTUACIONES

	TIERTEX + U.S. GOLD	Nº Continuaciones: No hay.
	Nº jugadores: 1 a 4	Nº de fases: 4 campos.
	Dificultad: De acuerdo con tus características.	
	79	
	60	
	70	
	74	

Su sencillez de manejo. Las opciones de práctica.

La formación de los terrenos es algo lenta.

LO MÁS NUEVO



Los gráficos son atómicos en todos los niveles, pero en el quinto es donde alcanzan su mayor plenitud.



El más bello planeta de la constelación Ganimedes, Iccus, estaba siendo brutalmente invadido por las tropas del dios Tanhauser. Los verdes y bucólicos prados, se habían convertido en áridas llanuras y las cristalinas aguas eran ahora ciénagas plagadas de ponzoñosas criaturas. Todo estaba colonizado por las terribles huestes del mal.

Wor, el último descendiente de la dinastía Pegasus -hombres alados que dominan el fuego-, tras enterarse de la noticia se dirige raudo y veloz al lugar de los hechos.

Allí, nuestro héroe deberá enfrentarse cara a cara con las fuerzas

GYNoug



malignas de Tanhauser, las cuales están repartidas por seis grandes zonas del planeta y custodiadas febrilmente por dos gigantescos guardianes, esbirros de confianza del nefasto dios.

Afortunadamente, gracias a la posibilidad de conseguir potentes armas y poderes supremos de los dioses, Wor podrá abrirse camino entre todos los seres del espacio exterior hasta conseguir expulsarlos del sistema protosolar.

De cualquier forma, la batalla va a ser encarnizada y sólo con unas enormes dosis de habilidad y rapidez de reflejos nuestro héroe alado conseguirá regresar victorioso de tan desigual afrenta.

Wor, ¡que la fuerza del fuego te acompañe!



El gigantesco guardián del segundo nivel no será un gran obstáculo para el intrépido Wor. ¡A por él!



Directo a las listas de éxitos

Este Gynoug, es sin duda, uno de los más atractivos y jugables mata marcianos que han invadido los territorios de la Mega Drive. Todo está pensado y preparado para impresionar: múltiples scroll, rotaciones y deformaciones nunca vistas en Mega Drive, sprites de gran tamaño y una cantidad considerable de armas, ayudas y demás objetos. Como guinda final a un apetitoso pastel, gigantescos monstruos de mitad y fin de fase, auténticas obras de arte destructivas, que pondrán los pelos de punta al más aguerrido de los pilotos.

Adicción y emoción a raudales para este Gynoug que pese a tener una calidad impecable, no llega a superar las excelencias gráfico-jugables de mi favorito, el Thunder Force 3, o las dificultades abrasivas del Hellfire. Para mi gusto, el tercero en el ranking.



Gynoug es, sin duda alguna, uno de los mejores juegos de acción que puedes encontrar actualmente para tu Mega Drive.



El mayor inconveniente de este juego es que su dificultad es notablemente elevada.

Los escenarios del juego son un auténtico desborde de fantástica imaginación.



LAS PUNTUACIONES



SEGA Y NCS

Nº jugadores: 1

Nº de fases: 6

Dificultad: Bastante más alta de lo que te gustaría.

Nº Continuaciones: 4

Nº de fases: 6

El diseño de los escenarios. La adicción.



88



83



91



El personaje es de un tamaño excesivamente pequeño.

88

LO MÁS NUEVO

(Pura dinamita!)

El fenómeno portátil ha capturado a los ex-Ultimate y, a tenor de los resultados, no sabéis de qué manera.

Su Super R.C. Pro-Am es simplemente genial. No sorprende por sus gráficos, ni por sus escenarios, ni siquiera por su variedad, pero tiene todo lo que se le debe pedir a un gran juego de coches: velocidad, rapidez, jugabilidad, adicción y efectismo.

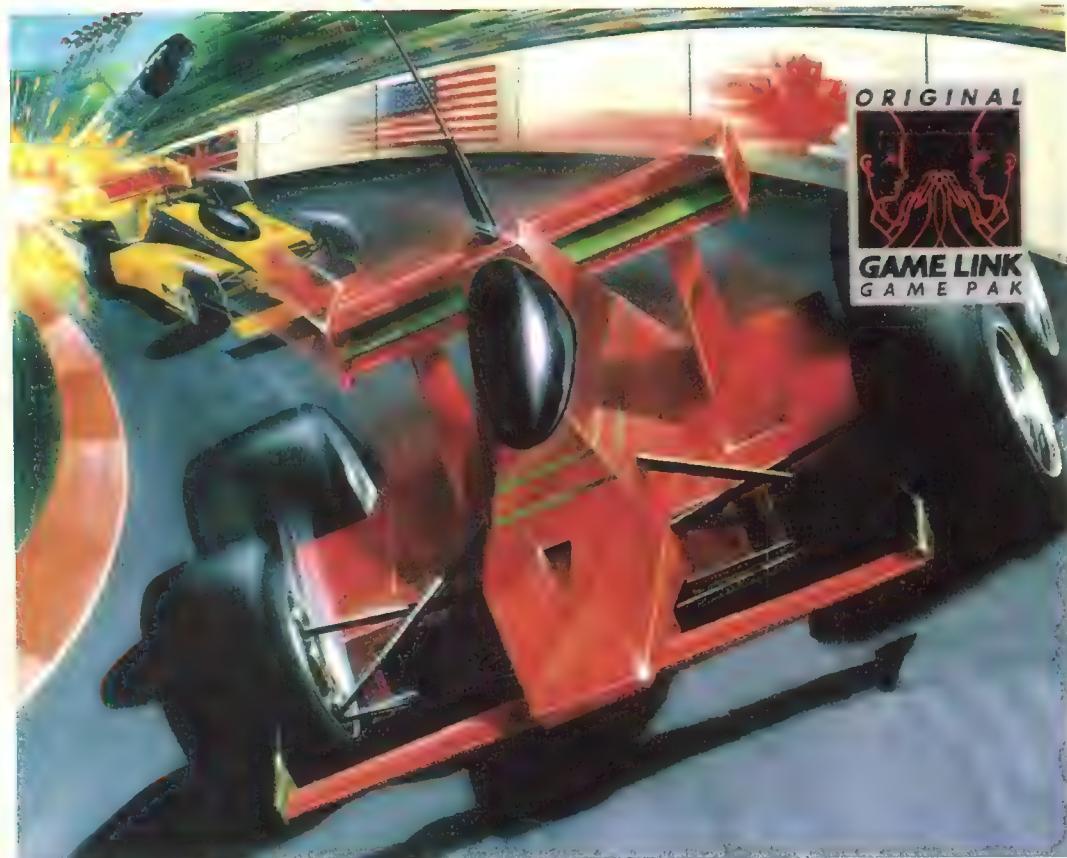
La combinación de estos factores con los rasgos característicos del GameBoy convierten esta creación en dinamita pura a punto de explotar.

Y no pienso perderme el estallido... de diversión.

Giancarlo Vialli



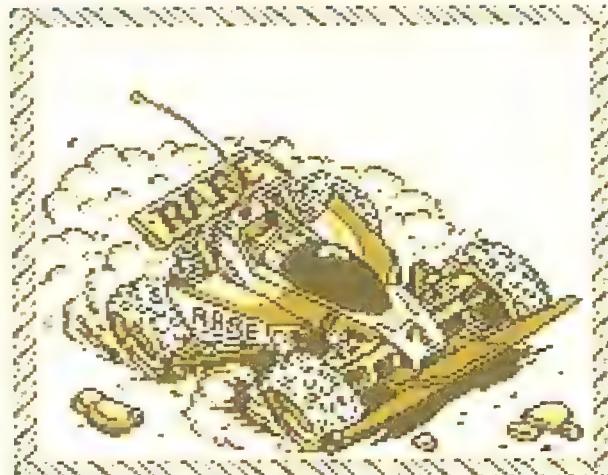
SUPER RC PRO-AM



Aquí el programilla que tenemos entre manos, narra las vicisitudes de un coche a control remoto que circula alocadamente por intrincados y miniaturescos circuitos, recogiendo entre sus verdezelas pantallas absolutamente todos los principios por los que debe guiarse un buen simulador del gremio: se deja de zarandajas y apuesta por la velocidad y la adicción sin límites.

En Super R.C. Pro-am, tales aspectos alcanzan unas cotas incommensurables. No ya sólo porque la carrera puede «picar» hasta a cuatro jugadores simultáneamente, sino también porque ideas como la competición, la habilidad y la suerte, son elevadas hasta lo más alto y obligadas a dar de sí todo lo exigible.

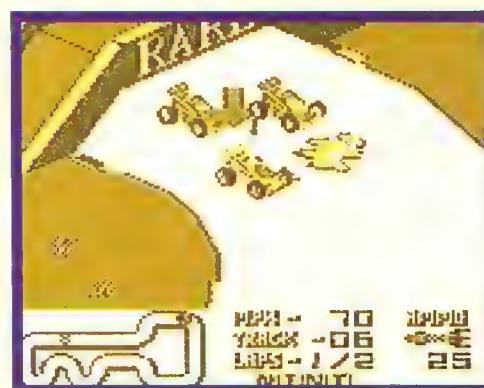
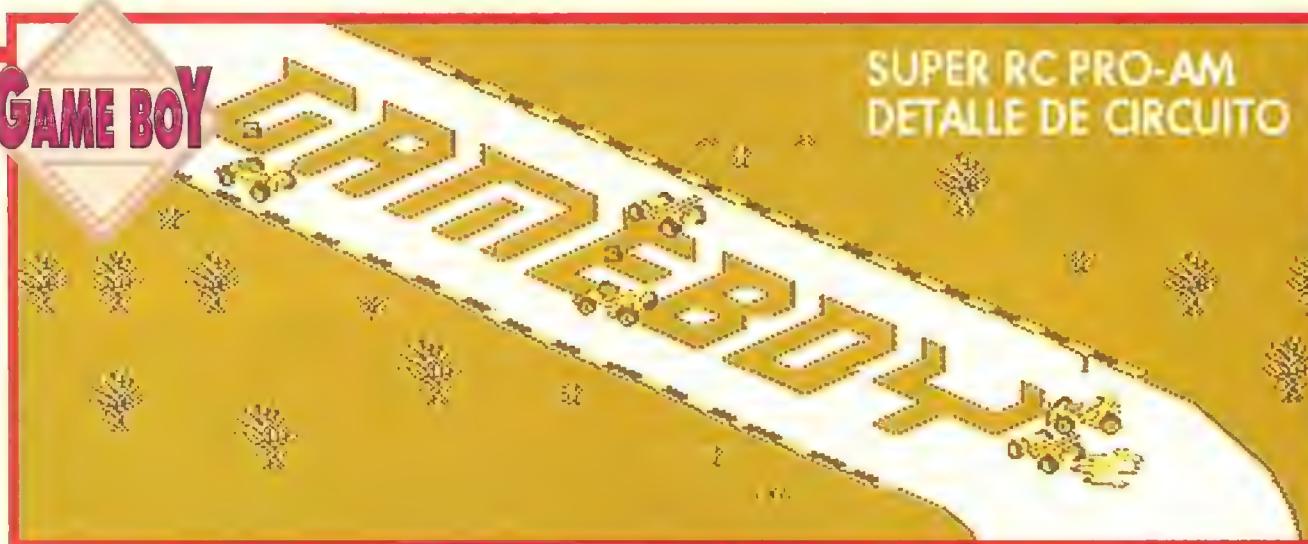
Charcos, manchas de aceite, bonificaciones en forma de motores, ruedas, bombas, misiles o vidas extras son algunos de los principales protagonistas de este alocado y espectacular juego de coches en el que tendrás que poner a prueba tus indudables dotes de piloto.



GAME BOY

SUPER RC PRO-AM DETALLE DE CIRCUITO

En determinados tramos del circuito, y muy al estilo de los aficionados al ciclismo que gustan de hacer sus pintadas sobre la carretera, se pueden leer cosillas muy curiosas. Una de ellas es "GameBoy", -toda una muestra de originalidad-, pero también circulan otras como "Pro-Am" o "Rare", que también son de lo más creativo.



¡Pequeños diablos a toda velocidad!

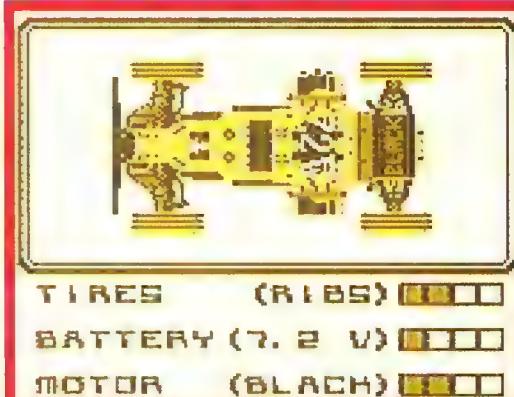


La llegada a meta es el momento más emocionante de la carrera. Puede ser enconada, como la de la foto, o en solitario, pero siempre es costosa. Por cierto, el numero que llevamos encima nos indica nuestra posición en la carrera.



La parte inferior de la pantalla está dedicada a la información. Vueltas que quedan, velocidad, situación de nuestro bólido, tramo por el que vamos y un lugar especial para ir colocando la palabra Nintendo, o lo que es lo mismo, conseguir otro coche más rápido.

Nuestro vehículo es susceptible de ser ampliamente mejorado. Desde las ruedas al motor, pasando por la batería.



LAS PUNTUACIONES

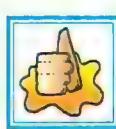
**RARE**

Nº jugadores: 1 a 4

Dificultad: Sólo necesitas apurar al máximo...

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 24 pistas

**Deportivo****60****70****93**

La sensación de velocidad y los giros a 100 por hora.



Los 24 circuitos se quedan cortos.

89

LO MÁS

NUEVO

SEGA

Sagaia



Todos los enemigos, parajes y armas de Sagaia recuerdan a la primera parte de esta excelente trilogía, Darius. (Eso es todo un alago!).



El espíritu de Darius



Los enemigos de final de fase son, como en todos los juegos de la saga Darius, animales originarios de las más profundas aguas del océano Almendrero... No os digo más.

(Y ésto es lo que podemos bautizar como la primera HOBBYCHORRADA de Hobbyconsolas).



Al final de cada fase tendremos la posibilidad de elegir entre dos fases diferentes. Este detalle hace que el juego posea varias multitud de recorridos distintos y, en consecuencia, numerosos finales diferentes.

El matamarcianos no pasaba de ser una pantalla repleta de invasores espaciales que surgían de la nada para enfrentarse con nuestra nave. Hasta que llegó Darius. El super arcade de Taito no sólo dejó bien sentada la

posibilidad de que una nave podía discurrir a gran velocidad sobre un scroll horizontal, sino que forjó definitivamente las normas de las posteriores secuelas: dificultad elevada, grandes enemigos fin de nivel, y, quizás lo más importante, inclusión de decorados de fondo. (¿Habéis visto que listos somos?).

La fiebre Darius fue copiada e imitada hacia la saciedad.

Ahora, la edición de su segunda parte -conocida como Sagaia- sólo viene a corroborar la primera idea y a obligarnos a que no se nos olvide jamás lo que es un MATAMARCIANOS, así, con mayúsculas.

Por lo que hemos visto y jugado, este título conserva todas las directrices de su predecesor, y, afortunadamente, las ha vuelto a hacer magistrales: el doble scroll singularísimo, la excesivísima dificultad, la capacidad enganchante y el molde único del arcade horizontal de calidad supina.

Todo un alucinante mundo de "ísimos", que nos invitará a volver a jugar con la nave más intrépida de la galaxia.

Y nosotros, encantados.



Sagaia... tu cara me suena

Giancarlo Viali

Lo último en Master System rebosa adicción por los cuatro costados. Lo mismo que disparos, scrollles y fútiles enemigos.

Es la segunda parte del clásico más clásico de todos los tiempos. Pero no viene en ningún caso nada mal recordarnos cómo se jugaba antes, a qué, y lo bien que se pasaba.

Ojo que ésto no quiere decir que nada haya cambiado entre Sagaia y Darius. Lo primero es que Darius no se había pasado antes por la Master, así que la oportunidad la pintaron calva. Y lo segundo es que a nadie se le puede escapar que a mayor técnica, mejor aprovechamiento de memoria. Y eso se nota.

Los planetas siguen siendo los mismos, igual que la mecánica, pero en lo que hemos avanzado ha sido en decorados y en el número de enemigos, abrasivos hasta la médula y persuasivos hasta la muerte.



Los enemigos te atacarán desde todas direcciones: por arriba, por debajo, por delante o por detrás. Así que ya sabes, la elección de arma puede resultar vital...

LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Ni con vidas infinitas.

Nº Continuaciones: No lo sé

Nº de fases: 12



75

Algunas cosas tienen el genuino sabor marciano...



65

¿Algún cambio a la vista?



87

81

LO MÁS NUEVO



El perverso hechicero Vookimedlo se dedicaba ahora a hacer la vida imposible a los habitantes de Arthu, la pequeña aldea del sur.

Una noche de luna llena, el malvado ser entró en el poblado y secuestró a la bella Miho, la más guapa chica de todos los países tropicales.

Afortunadamente, el novio padecía insomnio esa noche y escuchó todo el vocero que provenía de la cabaña de su amada. Pero de poco le sirvió: cuando se encontraba a dos metros de Vookimedlo y Miho, el hechicero levantó su cayado y lanzó un rayo hacia el desafortunado Toki...

Nuestro amigo se incorporó del suelo y miró hacia los cielos, allí estaban su chica y el maléfico truhán, quien profirió una risa simiesca y desapareció en menos que canta un cisne tuerto.

Después, se miró a sí mismo: el apuesto mozo había sido convertido en un chimpancé de corta estatura. Y, además, feo.

Las aventuras del hombre mono

Toki, con su nueva y graciosa apariencia, emprendió por tierra, mar y aire, la búsqueda de su niñita del alma.

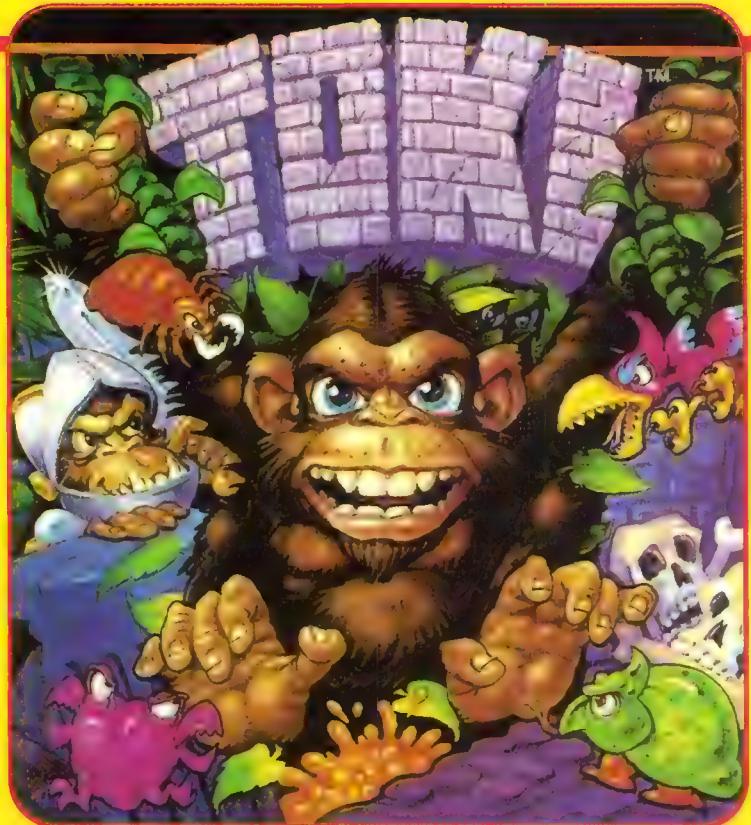
De esta forma se inicia la aventura en la que nuestro gorilesco amigo encontrará múltiples obstáculos, incalculables enemigos y alguna que otra ayuda que le facilitará un poco su misión.

Vamos, que Toki lo tiene realmente crudo, pues la cantidad de situaciones difíciles a las que tendrá que enfrentarse y salvar con habilidad suprema, no se las desearía ni al mismísimo King Kong.

Como la máquina

Por fin llega a mis ojos una versión casi auténtica de Toki, la popular recreativa de Fabtek, con su mapeado original, armas, enemigos, -falta alguno por ahí-, y casi todos esos maravillosos detalles que convirtieron -y convierten- a este arcade en un auténtico tesoro maquinero.

Aunque esta conversión ha perdido, lógicamente, algunas características del original: el doble scroll, el genial colorido y algunos personajes, lo que está claro es que no te va a faltar diversión ni emociones totales. ¡Hazte con este mono, ya!



Aquí vemos a nuestro impertérito Toki, enfrentándose a la primera fase del juego.



Gran parte de la segunda fase, se desarrolla en las tibias aguas del mar Ehmoto. ¡Mirad el aspecto de este feo guardián!

LAS PUNTUACIONES



FABTEK

Nº jugadores: 1

Dificultad: No mucha, facilillo.

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 5



76

Una versión muy cercana a la de la recreativa. Muy jugable.



85

Pocas continuaciones.



88

83

VOLAR

REVISTA MENSUAL DE AVIACIÓN DEPORTIVA

Tu revista de aviación deportiva

Ultraligero

Parapente

Ala delta

Vuelo sin motor

Aerostación

- La única revista de aviación deportiva
- Entrevistas, aventuras, competiciones, lo último en material deportivo ...
- Póster central a todo color



OFERTA DE SUSCRIPCION
AHORA UN 20% DE DESCUENTO
Recíbelas durante 12 meses en tu casa por 4.800 ptas.



¡El número 50 ya a la venta en tu quiosco!

Te invitamos cada mes a una gran aventura ... porque más alto no puedes volar

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A. Apdo. Correos 226. Alcobendas 28100. Madrid

Deseo suscribirme a la revista VOLAR por un año (12 números) al precio de 4.800 ptas., lo que supone un 20 % de descuento sobre el precio de portada.

NOMBRE..... APELLIDOS.....

DOMICILIO..... LOCALIDAD.....

PROVINCIA..... CODIGO POSTAL..... TELEFONO.....

Forma de pago:

Talón adjunto a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
 Giro postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A. nº

Contra reembolso (supone 225 ptas. de gastos de envío y es válido sólo para España)

Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.
o por fax enviando el cupón al (91) 654 58 72

Fecha y firma:

LO MÁS
NUEVO



WONDER BOY in Monster Land

La invasión de los monstruos



Esta es la primera vivienda que visitará nuestro intrépido protagonista. En ella, además de conseguir dos interesantes objetos, activaremos la plataforma que nos permitirá continuar nuestro dificultoso camino.



Era un oscuro y siniestro día, cuando las ordadas de monstruos se cernieron sobre la pacífica ciudad de Alsedo, aterrorizando a todos sus habitantes. La reina decidió salir en busca de ayuda, descubriendo que la suya no era la única ciudad invadida por tan desagradables seres. Al final, optó por recurrir a un chico "maravilloso", cuyas hazañas eran cantadas y admiradas por todo el reino.

Estamos seguros de que con tan sólo leer estas breves líneas, habrás adivinado tu destino. Efectivamente, es lo que te imaginas: acabar con todos y cada uno de los peligrosísimos monstruos que pueblan "Monster Land".

Pero no te preocupes, sabemos que eres un poco torpe, (broma), por lo que los programadores de este cartucho se han apiadado de ti y han decidido poner en tu camino una buena cantidad de personas y objetos que te ayudarán en tu misión. Por ejemplo, por cada ser maligno que derrotes, obtendrás corazones revitalizadores, piezas de oro con las que podrás comprar armas o medicinas, poderes mágicos y demás ítems beneficiosos.

El asunto consiste, en definitiva, en "pasear" alegremente por este concurrido bosquecillo, eliminando monstruos con la inestimable ayuda de tu espada, y entrando de vez en cuando en



Este juego posee algunos de los gráficos más bellos y coloristas de cuantos existen para Mega Drive.



Arriba podéis ver a Wonder Boy en los interiores de una magnífica posada. En estos plácidos lugares podréis descansar durante la noche.



El que faltaba en Mega Drive

El Boy más "wonder" de todos los tiempos ya está en la Mega Drive. Precedido por el éxito de sus aventuras en Master System este ingenioso y batalleur muchacho llega dispuesto a plantar cara a los peligros y a demostrar que es muy capaz de superarse a sí mismo.

El estreno ha tenido lugar en un tie-rra de monstruos, espadas y brujería. El chaval no se merecía otra cosa: sólo una aven-tura llena de misterios, pla-taformas y miles de objetos.

Wonder Boy, uno de los héroes más arraigados en el corazón de los consoleros, también, lo será a partir de ahora, de los megadrivers.



Nikito Nipongo



¿Seréis capaces de conseguir este misterioso y gigantesco cofre? Seguro que más de uno pierde la paciencia en el intento...

las numerosas casas que te irás encontrando. En ellas no sólo podrás hacerte con poderes que te permitirán, por ejemplo, provocar tormentas de fuego o terremotos, sino que también te servirán para descansar o para obtener información sobre lo que está sucediendo en la aventura.

Como véis, la historia resulta bastante variada y divertida, y si a ésto le sumáis unos gráficos que... bueno, ja la vista están!, obtendréis un extraordinario juego envuelto en un halo de cuento de hadas que, sinceramente, no os podéis perder.



LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: La justa para no dejar de jugar.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: Mucho mapa

Los gráficos, el ambiente y la aventura constante.



91



83



85



Tener que matricularse en una academia de inglés para entender el juego.

86

LO MÁS NUEVO



**"Pensando"
en la diversión**



Chessmaster es una excelente sugerencia para los intelectuales de la Gear. Y además con garantías, porque si te gusta el ajedrez, lo tienes claro.

White	Black	Hint
E5-C6	B7-C6	G6-H7
D5-D6	F6-F7	
F4-G5	C8-H8	
A1-B1	R8-C8	Best
B1-B2	F7-G8	
B7-E7	G8-H7	
G5-H6	H7-H8	
E7-G2	C8-E8	
D6-G6	A8-D8	



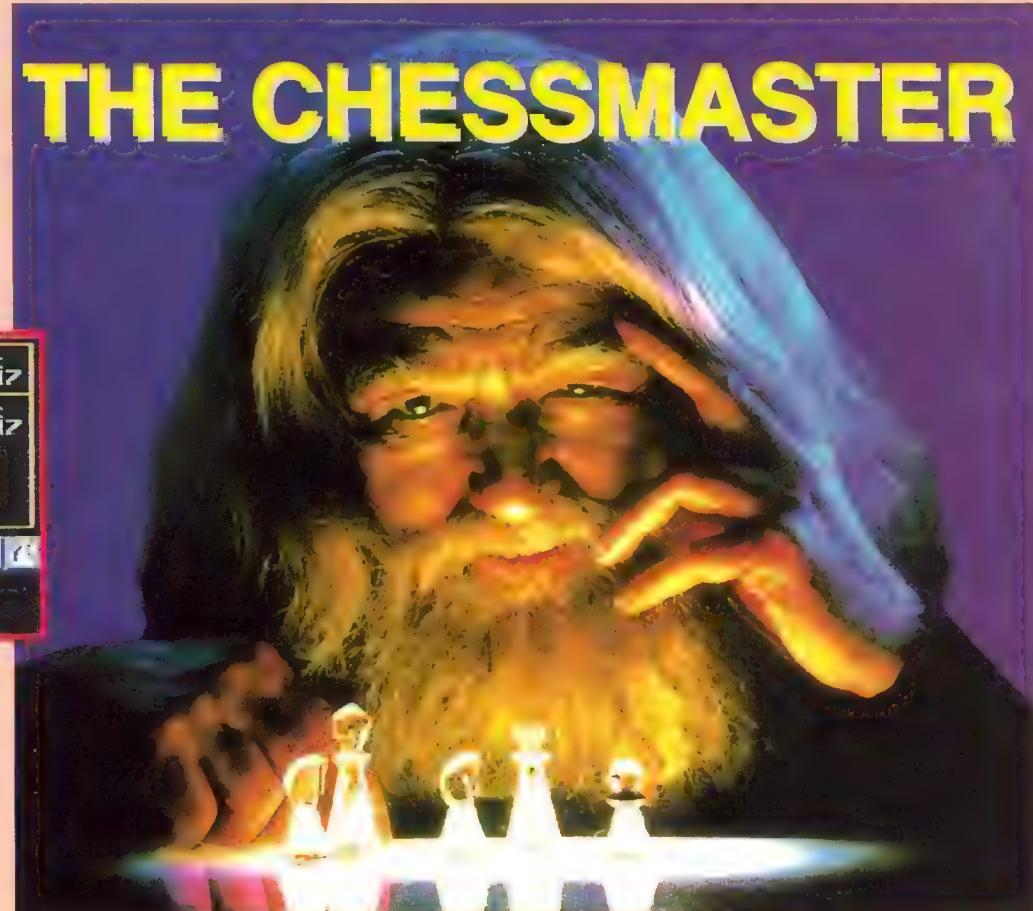
El pequeño gran ajedrez

El invicto doctor Chess, Master para los amigos, no ha renunciado a hacer pasar a los amiguetos portátiles de Sega un rato maravilloso a través de pensantes sendas jugables.

De entrada, el áspero camino hacia el ajedrez se abre con unas sorpresivas digitalizaciones sonoras de efectos inmediatos, que nos abren paso a unas pantallas de gráficos sobrios pero más que suficientes.

Mueve tus electrónicos soldados en horizontal, oblicuo o paralelo, y deleita a tu ansioso cerebro, a lo largo y ancho de una pantalla de escasos pixeles cuadrados, pero que es capaz de dar cabida a todo un juego de ajedrez.

J.L. "Skywalker"



LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº de fases: 0

Dificultad: Lo que dé tu cerebro.



La gran cantidad de opciones y la posibilidad de jugar dos consoleros.

45



86



Hasta la fecha, pocos, por no decir ninguno.

78

82

¿QUE LE FALTA A MI CONSOLA?



Alimentador de Corriente



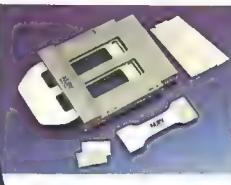
Funda de Juegos



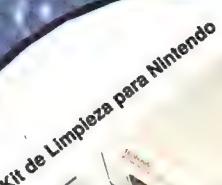
Cartuchera-Holster



Organizador con Asa



Limpiador



Organizador



Alargador Cables para Nintendo

Funda Juegos



Malein Attaché

Organizador Consola



Organizador Juegos



Funda



Funda Juegos Nintendo



Amplificador

Luz

Lupa

NUBY



Corporate P.C.

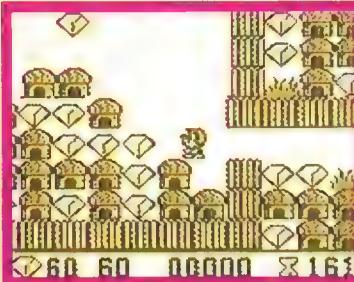
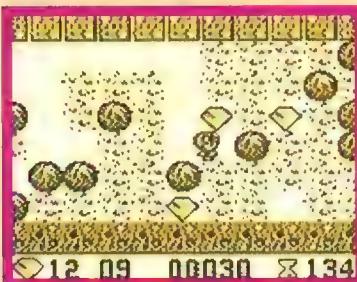
Enrique Giménez, 4, Bajos A
08034 BARCELONA
Tel. (93) 280 56 66
Fax (93) 280 09 59

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
EN ESPAÑA Y PORTUGAL

LO MÁS

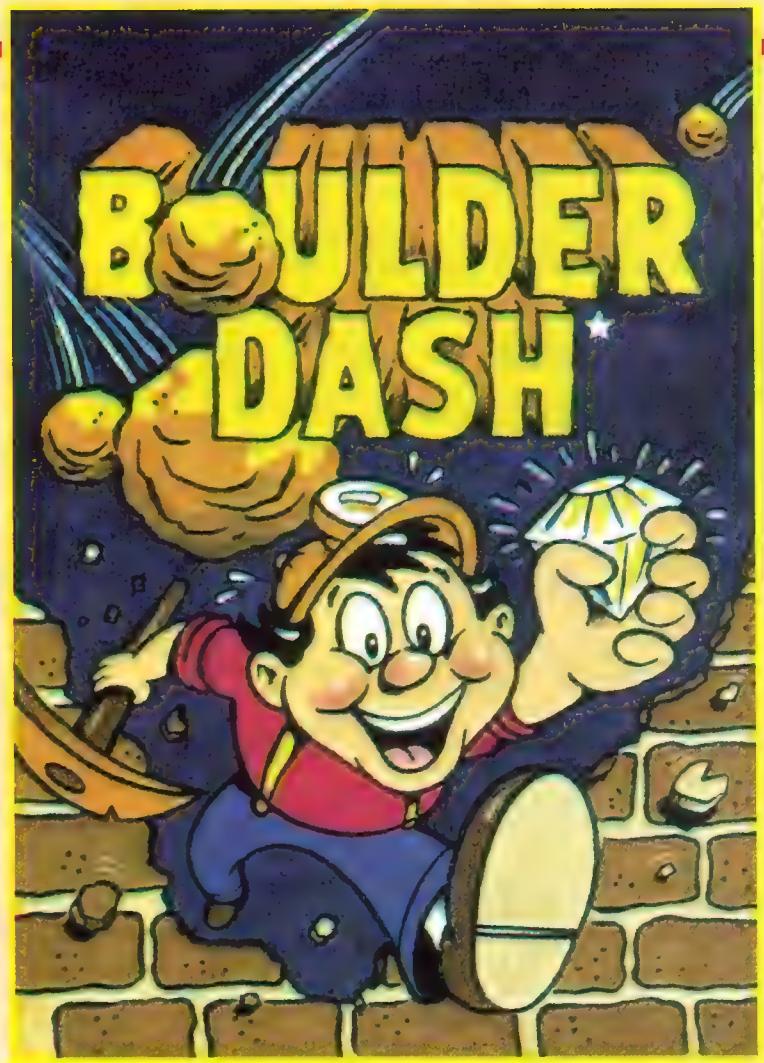
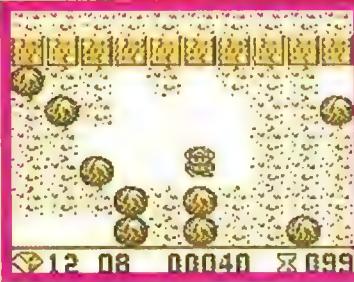
NUEVO

GAME BOY



Las piedras, medusas, efígies y bloques de hielo no serán los únicos obstáculos que nos encontraremos en este juego, ya que los propios diamantes pueden hacerte cierto daño si se caen encima de tu, entre otras cosas, mal puesta cabeza.

¡¡¡ Protege la integridad del intrépido Boulder, alias "Dash" y serás feliz!!!



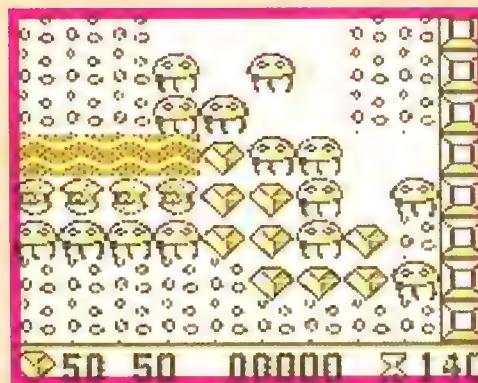
DIAMANTES PARA LA ETERNIDAD

De nuevo, el primogénito de la saga Boulder osaba retornar a las pantallas consoleras. Sin más preámbulos decidió internarse en las cuevas de la Game Boy, arrancando piedras y derivados desde las más oscuras profundidades. Pero los diamantes seguían sin aparecer. Por eso Boulder necesita de tu ayuda. Y si se la brindas, no te vas a arrepentir. Prueba a introducirte junto a este singular minero entre los canales de diversión que te propone y encontrarás subidas y bajadas al son de las piedras que caen, cuatro mundos diferentes o, sencillamente, variadísimas diversiones y adicción sin límites.

La cosa va de moverse a través de un laberinto, recogiendo todos los diamantes que veamos y esquivando a toda caña los obstáculos que intenten cerrarnos el paso. Todo ello sin salir de la misma pantalla. Cuando acabemos, otra, y otra y otra...

Lo dicho, (y si no lo hemos dicho, pues lo decimos ahora), que Boulder Dash nos trae un sinfín de fases muy jugables, con gráficos que no desmerecen a la consola, acompañados de un olor maquinero terrorífico que siempre gusta por lo enganchante de su desarrollo.

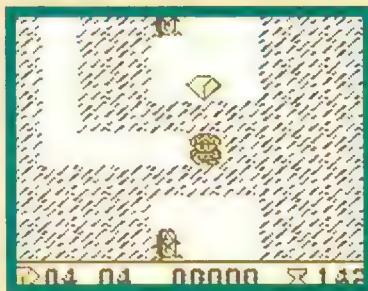
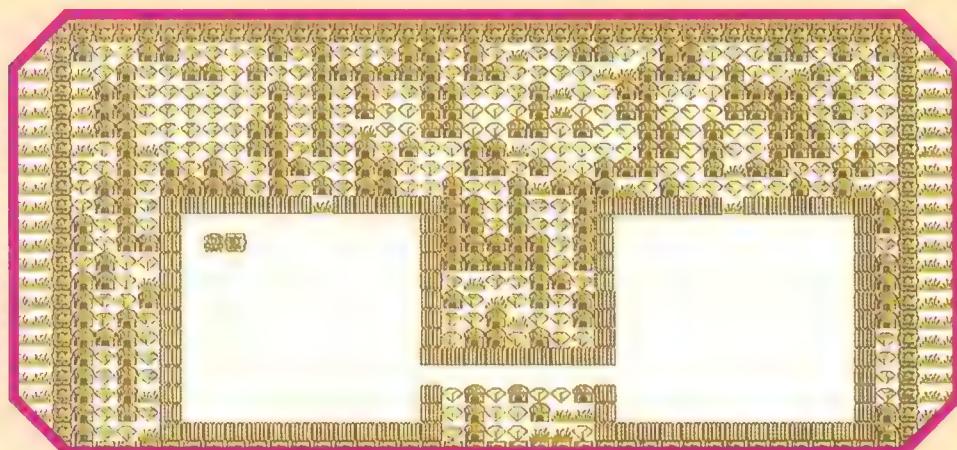
Aventureros del mundo, nuestro amigo ha regresado para hacernos pasar muy buenos ratos jugando con estos aparatos.



En el mundo submarino existirán una serie de "amebas" que se irán extendiendo con la misma facilidad que se conduce a una seta. Andate con ojo, porque si no las detienes puedes perder el pase a la siguiente fase...

Boulder Dash consta de cuatro mundos diferentes. Junto a este texto os enseñamos el mundo submarino (arriba, hombre, ¿no lo ves?) y el bosquecillo silvestre. En cualquiera de ellos te lo pasarás igual de bien.





El menú nos muestra los cuatro mundos de dificultad contenida: el pedregoso, el glaciar, el africano y el submarino. Todos con un denominador común rapidez de reflejos y habilidad dactilar.



Super adictividad

Otra de piedras con billete de ida y vuelta para nuestra "Gema" Boy. Con unas verdes orografías, submarinas, antárticas, sabaneras y algo rocosas, el amigo Boulder, de la saga Dash, se embarca en otra aventura sin desmerecer a sus progenitores en las consolas y ordenadores.

Con gráficos tetrapedreros, llenos de diamantes para uso y consumo de las anhelantes mentes, y sonidos prósperos, la jugabilidad acaba emanando por cada uno de sus brillantes filones, hasta gastar todas las pilas que, en número de cuatro, transportarás a la par que la consola por esas calles del Dios Mario.

Sin duda, *Boulder Dash*, es un tira y afloja perpetuo entre tus manos avariciosas y tus ideas universales, en un juego clásico de diversión concentradamente divertida.

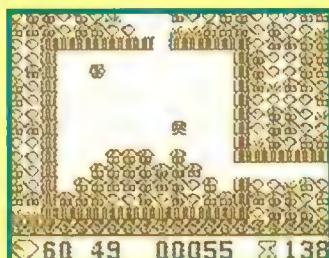
Palabra de ...

J.L. "Skywalker"



Para verte mejor...

Mediante la pulsación de los botones Select y Start, el intrépido jugador podrá optar entre dos tipos de visión. Una de escaso campo visual, en la que los gráficos serán más detallados y otra, por el contrario, de mayor amplitud, donde prodremos prever cualquier contratiempo que en forma de piedra se interponga entre los diamantes y la salida.



LAS PUNTUACIONES



FIRST STAR

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: No te irás de rositas.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 80



65



73



87



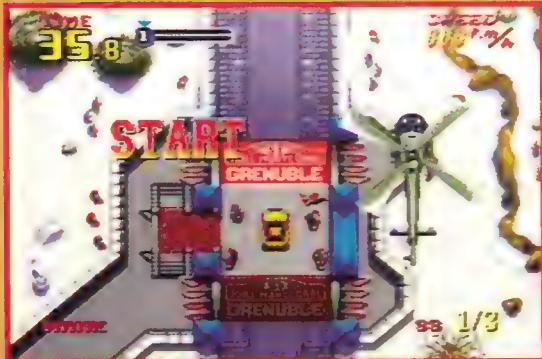
78

Sigue los pasos marcados por sus antecesores. Divertidísimo.

La pantalla se queda pequeña.

LO MÁS

NUEVO



Thrash Rallye es un juego vibrante en el que la velocidad, los cambios de trazado, derrapes y giros casi imposibles ponen de manifiesto la capacidad de la Neo Geo para alucinar.

NEO GEO



THRASH RALLYE

Campeón de campeones

Bienvenido, Rey de la velocidad. Nos congratulamos por tu presencia. No nos cabe la menor duda de que la consola más potente se merecía lo mejor. No sólo un buen juego, sino el juego de coches más logrado de todos los tiempos. No hay, ni de momento habrá parangón posible. Thrash Rallye es el programa de los fanáticos motorizados, de los amantes del arcade y de, incluso, los apasionados de la estrategia. Jamás un cartucho podrá gustar tanto a tanta gente. Echadle un ojo, please, y alucinad.

En el juego que ha llevado a cabo Alpha, una de las escasas compañías que hace programas para Neo Geo, se dan cita la totalidad de sensaciones que estábais buscando. Riesgo, velocidad, salvajismo, competición... todo ello a través de un nexo de unión que ruge tanto como le permiten las revoluciones de sus motores.

No, no se trata de otra carrera de automóviles más, frontal, idéntica e incapaz de ➤

DÓNDE CONDUCEN LOS CAMPEONES



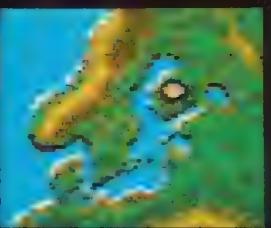
MONTECARLO



SAFARI



ACROPOLIS



1000 LAGOS



RAC



Cada prueba del campeonato de Rallies queda definida tanto por escenarios diferentes como por terrenos variables. No es lo mismo correr un 1000 Lagos que un Acrópolis, ¿verdad?



Para correr donde a uno le apetezca

Thrash Rallye ofrece dos opciones de competición. La de **correr todo un mundial**, apurando la velocidad y la experiencia, y la de surcar los paisajes contrastados del Rallye más salvaje de todos los tiempos, el **Paris Dakar**. La competición contra el riesgo.

La primera toma de contacto debe hacerse sobre el terreno agreste de **Africa**.

Este auténtico **Raid**, -cuna de los posteriores rallye de los faraones o Baja Aragón-, se compone de cinco durísimos "stages" de longitud variable pero inevitablemente extensa. Es un rallye fuerte, duro, en el que la velocidad debe mezclarse con la habilidad y en todo caso la experiencia, para que la dificultad progresiva que presentan los diferentes tramos no supongan todo un trago. Y hablando de tragos, el del **Paris-Dakar** hay que tomárselo con mucha calma, apretando al principio, vigilando al medio y controlando al final. Y es que debes tener en cuenta que el tiempo es lo más importante y que cualquier choque, contra un vehículo o contra cualquier barrera, si bien no significa abandonar la pista sí que te restará segundos preciosos para alcanzar la meta.

El resto lo ponen los nervios, el coraje y el buen hacer de tu montura. Cuando el **París-Dakar** no tenga secretos para ti, ya estás dispuesto para adentrarte en los cinco rallyes del mundial que Thrash ha rescatado para la ocasión. Si os parece mejor que citarlos someramente, vamos a hablar de ellos y de sus características.

La prueba de **Montecarlo** es sin duda la mejor para empezar. Combina tramos de diferente trazada -nieve, tierra...-, pero no abusa para nada de curvas ni extraños giros. Es un recorrido muy rápido, para apretar a fondo y olvidarse del freno.

El **Rallye Safari**, cita en Kenia, es uno de los recorridos más duros con



LO MÁS NUEVO



Motores de Altos Vuelos

Jamás juego de coches alguno había reunido semejante cantidad de monstruos sobre ruedas. Todos y cada uno de ellos son igual de bellos, veloces y espectaculares, pero por si os queda alguna duda sobre sus características, ahí va un comentario sobre los más alucinantes...

• **El LANCIA DELTA HF INTEGRALE** ganó el pasado año el mundial de Rallyes. Es un coche veloz, de una aceleración endemoniada y una presencia hercúlea. Sin embargo, pese a su aspecto feroz, el coche de Kankunen peca de portar neumáticos algo deficientes y una carrocería que no está dispuesta a soportar demasiados abollones. Recomendado para expertos que gusten del riesgo de conducir.

• **El TOYOTA CARLOS SAINZ**, bautizado así en honor a su mejor piloto, es un coche progresivo. Es decir, acelera lentamente pero siempre firme y seguro. No pierde velocidad tras los choques debido a su poderosa carrocería. No obstante, aunque sus ruedas son de la anchura y el dibujo adecuado, se hace un poquito difícil de manejar. Recomendado para amantes de la velocidad... pero asegurando.

• **El BMW WARP ATV**, de preparación germana, mantiene el mismo poder de aceleración que el Lancia, con la ventaja añadida de que es muy fácil de manejar. Los contrastes a este alarde de prestaciones son sus pobres ruedas y escasamente resistente carrocería. Recomendado a principiantes.

• Conducir la **HONDA DOMINATOR** supone asumir todos los riesgos de pilotar un cachorro de dos ruedas. Es frágil, pero tiene una aceleración inusitada y una capacidad de giros y frenadas bruscas muy a la altura de las circunstancias. Recomendado para quien busca nuevas experiencias.

• Para pilotar el **IVECO TURBO** hace falta ser paciente. Conducir un super camión se hace complicado al principio y requiere gran voluntad por vuestra parte. No tiene el reprise de los bólidos, pero alcanza a la postre los 240 por hora. Debido a su gran volumen, buenas ruedas y muy resistente chapa, el manejo del camión se hace complicado y bastante duro de controlar. Recomendado a camioneros acérrimos.

► producirnos temblores. Se trata de un reto indómito a la habilidad, a la tensión y a los nervios, planeado y estructurado para sorprender al ser más experimentado de la galaxia.

Thrash no sólo exhibe una fuerte originalidad -digan lo que digan sobre el tema- gracias a su perspectiva aérea, la inclusión de elementos accesorios o la sorprendente facilidad de manejo (que todo hay que decirlo), sino que además posee una jugabilidad y un sensacionalismo realmente tremendos.

El quid de la cuestión es muy complejo, pero vamos a citar como razones del brutal éxito las que a primera vista se pueden divisar, es decir, la fiel recreación de un rallye, en todos los sentidos, el tratamiento gráfico imponente tanto en vehículos como en decorados y la espectacularidad que han imprimido en todas y cada una de las acciones.

Por cierto, si aún no te ha quedado claro, esto es un juego de rallyes, de Paris Dakar o del campeonato del Mundo.

Quédate con el dato, no es un juego de coches, es un juego de RALLYES, así, con mayúsculas.



Competir en el Paris Dakar conlleva un montón de cosas. Entre ellas, por ejemplo, poder disponer de camiones, buggies y motos.



Llegar a las playas de Dakar no significa haber terminado. Sólo haber cumplido un tramo...



LANCIA DELTA INTEGRALE



TOYOTA CARLOS SAINZ



BMW WARP ATV



CITROEN ZX TURBO 16



MITSUBISHI PAJERO TURBO



POSCHE 954



SAND BUGGY



IVECO DAILY TURBO



HONDA DOMINATOR



Sentir la emoción del Turbo, la tracción integral, el rugido de los motores y el crono marcando el tiempo, es algo que sólo Thrash Rallye consigue.



Rallye a la máxima potencia

Muy poco me queda por decir sobre esta magistral obra de acción. Como habéis podido leer, todo han sido alagos. ¿Por qué?. Fácil, porque no tiene defectos.

Un juego trepidante que rescata lo mejor de un rallye y que lo eleva a la máxima potencia, jamás podría tener réplica. La única pega que se me ocurre es que falta carretera: hay que ser muy bueno para acabar el rallye. Pero una vez que lo consigues -tras jugar 24 horas seguidas- al menos puedes cambiar el nivel de dificultad o decantarte por otro coche. Pero a mí ésto no me importa lo más mínimo. Jugaría mil veces en el mismo circuito y con el mismo coche.

Giancarlo Vialli



los que os podréis enfrentar. Más largo y complicado que el de Montecarlo, este Raid es famoso por sus carreteras polvorientas y llenas de barro o incluso por la aparición de zonas acuosas de difícil viraje. Lo mejor para apurar la técnica.

Al Rallye Acrópolis todos lo conocen como el «Safari europeo» y la verdad es que no les falta razón. Las carreteras de arena se convierten en pedregosos terrenos muy perjudiciales para ruedas y suspensión, pero la técnica sigue siendo la misma, es decir, dureza, dureza y dureza. Es muy largo, complejo y meticuloso. Y jojo!, controla la velocidad porque las curvas hacen mella y el freno también existe.

El terreno finlandés que acoge al Rallye 1000 lagos es un deleite para los ojos pero un auténtico fastidio para la conducción. Cuestas, cambios de rasante, saltos en plena curva, lagos, vamos, lo que se dice un portento de la naturaleza dispuesto a que intentes controlarlo. Muy, muy técnico. Ah!, y fundamental dominar el salto, que si no te pegas contra la valla y eso es muy perjudicial. El Rac inglés es el último escalón del mundial. Pese a su fiera apariencia, longitud y calidad de terreno, es un circuito sumamente rápido que te permitirá alcanzar grandes velocidades en pocos segundos. Dada la importancia y tradición del evento, te aconsejamos que te tomes las cosas con la seriedad debida y que no te fies de nada, ni de nadie. Ni siquiera de ti mismo.

LAS PUNTUACIONES



ALPHA

Nº Continuaciones: 4
Nº jugadores: 1 ó 2 (Multilink) Nº de fases: 6 Rallyes.
Dificultad: Se goza.



94



Así se corre, así se juega.



94



¿No hay más rallyes para disfrutar?

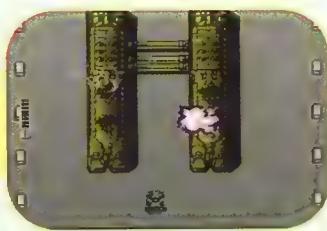
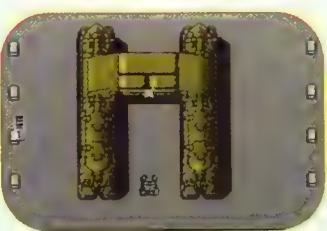
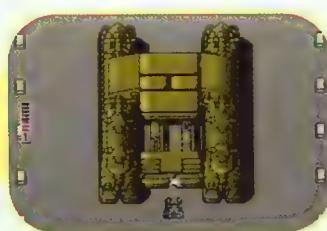


95

95

LO MÁS

NUEVO



PANORAMA PARA JUGAR

SUPER SPY HUNTER

La F.E.A. (Federación de Espías Anónimos) está sumida en una grave crisis, pues sus mejores agentes han sido aniquilados por el enemigo en simples misiones de reconocimiento. Aprovechando tan delicada situación, una banda terrorista está haciendo con el control total del país. Y, como sabéis, no quedan efectivos para detener a estos miserables mercachifles. O al menos eso creen ellos...

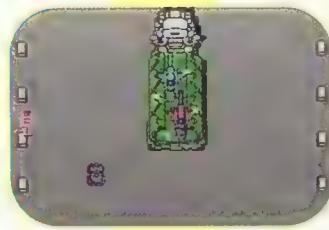
La F.E.A. todavía guarda un as en la manga, la espía Rachel, una apuesta mozaleta entrenada, preparada y mentalizada a tope para llevar a buen término esta arriesgada misión. Para ello cuenta con la ayuda de un súper coche, equipado con los últimos avances tecnológicos, y que es capaz de convertirse en lancha de asalto, avioncete y tanque terrestre. La misión de Rachel a bordo de este increíble transporte será la de atravesar seis peligrosas zonas plagadas de enemigos y obstáculos "naturales", hasta llegar a eliminar al jefazo que se encuentra al final de cada una de ellas.

La manera de hacerlo... os la podéis imaginar: una mano en el volante, la otra en la pistola y... ¡a disparar contra todo lo que se mueva! Y lo que no se mueva, también, por si acaso.

¿El mejor juego de coches?

Como buen amante del videojuego que soy, he de reconocer con gusto que los magos de Sun Soft han sido capaces de crear una versión que incluso supera al original maquinero, incluyendo más acción, variedad, nuevos vehículos y algunos avances técnicos nunca vistos en la NES, como el scroll rotativo de la carretera.

Rápido, preciso, emocionante, súper jugable... en fin, simplemente, uno de los mejores juegos de coches, -quizá el mejor-, para tu Nintendo.



Nos encontramos, sin duda, ante la versión mejorada de un auténtico clásico.



Este Super Spy Hunter incluye técnicas de programación realmente avanzadas y nunca vistas hasta ahora. Si no lo creéis, observad el scroll de la carretera durante las curvas.



Las arenas movedizas son algunos de los innumerables peligros del juego. Procura mantenerte lejos de su centro de atracción o lo pasará mal.



Arriba podéis ver a nuestro bólido sumergido en las frías aguas del mar. En estos tramos te desplazarás más despacio y tu máxima preocupación será mantenerse en los límites de la carretera. A la izquierda, un traidor trailer hace de las suyas en el derruido puente, ¡dispara, amigo!.



Una de las poderosas armas que podemos conseguir durante el juego es el expulsor de aceite. Con ese útil "gadget", no hay enemigo que nos persiga.

HOBBYTRUCO: Al final de la primera fase tendremos que hacer uso del freno. Así evitaremos que nuestro coche quede destruido al colisionar contra esta gran hilera de camiones.



SUN SOFT

Nº jugadores: 1

Dificultad: Los espías nunca lo tuvieron fácil.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 6



Arcade

78



84



93



Acción trepidante, gran sonido, scrollles de auténtico lujo y adicción escalofriantemente buena.



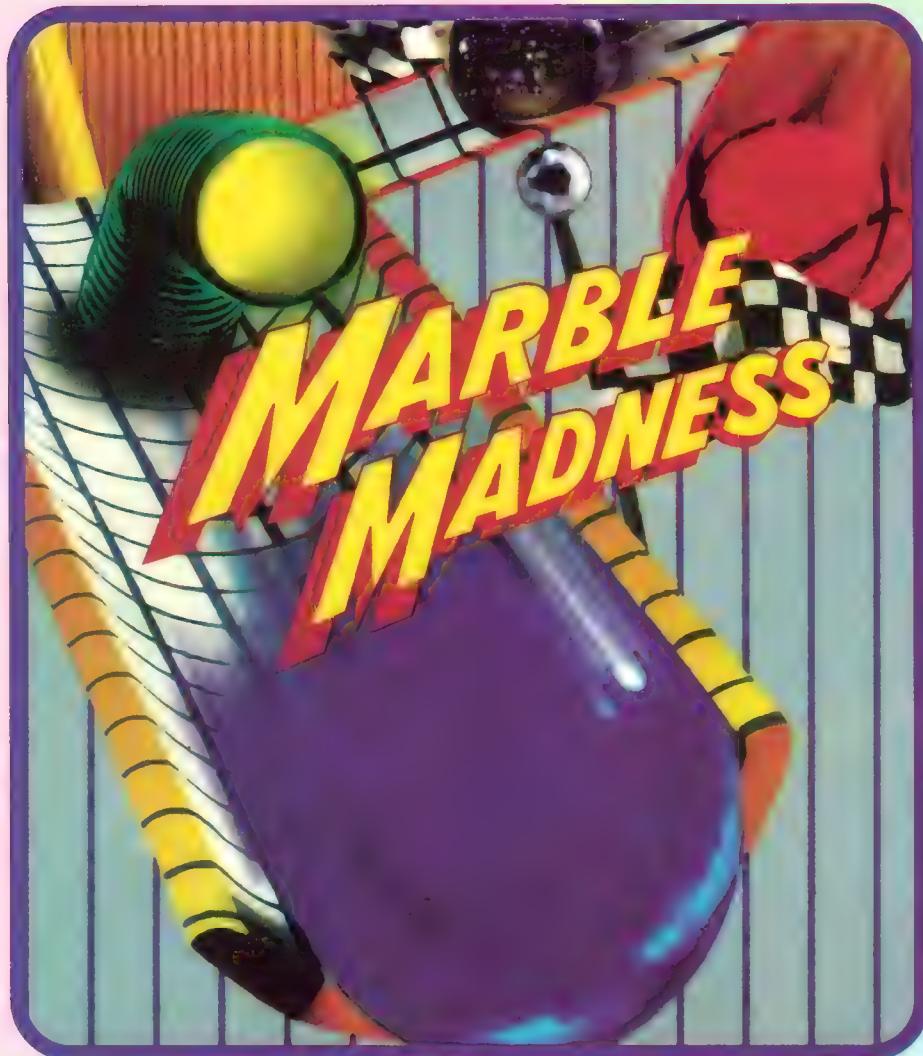
¡Que no hay nada, hombre!

89

LO MÁS
NUEVO



¡Canica
el último!



Bonito, sencillo y entrañable

Electronic Arts no para de sorprendernos cartucho tras cartucho. Y esta vez lo ha conseguido gracias a este super juego llamado *Marble Madness*, considerado desde su creación como un mito de los salones recreativos.

Todas las características que convierten esta odisea isométrica, en un deleite para nuestros cinco sentidos, está incluido en la versión *Mega Drive*, desde los seis vertiginosos y zigzagueantes circuitos, hasta los ingeniosos y más que mortales peligros. Además el manejo de la bola con el control pad es super sencillo, más fiable y preciso incluso que el de la máquina original.

Y si seis circuitos te parecen en principio poco material, no te preocupes, la adicción y jugabilidad, (incluso para 2 a la vez), que desprende cada uno de ellos, acabará resultando más que suficiente para pasártelo en grande durante horas y horas.

The Elf



Imagina por un momento un mundo tridimensional, repleto de rampas, abismos sin fondo y peligros inenarrables. Imagina que te has convertido en una oronda bola, y que tienes que recorrer estos mundos en un tiempo límite en busca de la preciada meta.

Bueno, ya puedes dejar de imaginar porque te encuentras ante el veterano y popular *Marble Madness*, una de las recreativas más gloriosas de Atari y fundadora del género laberíntico-bolero que tantas secuelas ha traído a lo largo del tiempo.

Ahora los usuarios de *Mega Drive* van a poder disfrutar de toda la emoción de aquella máquina. Todos sus circuitos, todas sus melodías y todos los peligros que convirtieron este juego en objeto de culto en el año de su debut maquinero, 1986, están aquí nuevamente reunidas.



El mecanismo de este "clásico" de los videojuegos es tan sencillo como divertido: conducir una bola por peligrosos laberintos.

Como ya hemos dicho, la lucha contra el reloj va a convertir vuestros paseos a través de estos enrevesados laberintos en auténticas odiseas de precisión y buen pulso. Pero además, estos extraños circuitos, -por si fueran ya poco complicados de por sí-, están plagados de innumerables peligros como abismos, charcos ácidos o bolas asesinas, los cuales nos "amenizarán" aún más las partidas y conseguirán poner nuestros nervios auténticamente a flor de piel. ¡Ah!, y aquí no hay disparos ni nada por el estilo. Para librarte de tus enemigos sólo existe un sistema: esquivarlos con habilidad. Pero, ¡cuidado!, porque el más mínimo paso en falso, el más leve error de cálculo para subir esa rampa... y nos dará igual que haya enemigos o no, porque caeremos sin remedio al más profundo de los abismos consoleros.



Obstáculos y trampas

A lo largo del deslizante deambular por la pantalla, peligros de todo tipo pondrán a prueba tu habilidad con el manejo de las bolitas.

Comebolas: si te rozan, te conmocionarán durante unos segundos, pero su habilidad más característica es saltar sobre tu bola y tragársela entera.

Bola Negra: Te incordiará y perseguirá con la intención de hacerte caer.

Aspiradores: Además de descontrolar tu trayectoria, estos aparatejos absorberán hasta la última partícula de tu bola.

Lago ácido: Esta mancha verde disolverá tu bola rápidamente. ¡Evítala!

Terrordáctilos: cuando veas a estos pajaruelos volar hacia tí a gran velocidad, procura salirte de su trayectoria o de lo contrario...

Martillos pilones: la misión de este gracioso resorte es, como ya habrás imaginado, lanzarte fuera del laberinto. Aparecen a intervalos.

Pistones: si pasas sobre una superficie pistonera, procura poner el turbo a la bola o saldrás despedido como una vulgar caniquilla.



Marble Madness no es un juego de acción, pero tampoco lo contrario. Nos explicamos: el manejo de la bola exige mucha habilidad y precisión, pero tampoco nos podemos tomar las cosas con demasiada calma porque el tiempo apremia y hay que llegar rápido a la meta...



LAS PUNTUACIONES



ELECTRONIC ARTS + ATARI Nº Continuaciones: 0

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº de fases: 6

Dificultad: Elígela tú mismo.



85



70



93



Impecablemente realizado
Que pueden jugar dos.



Muy pocos niveles, seis.
Y nada más.



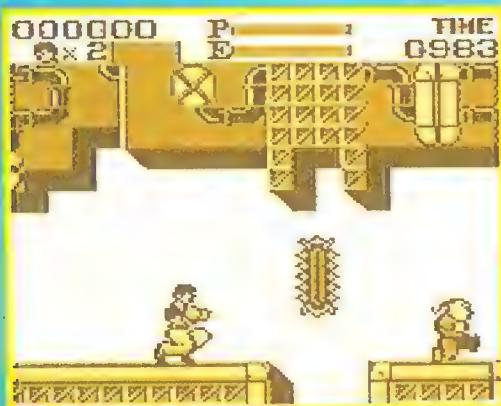
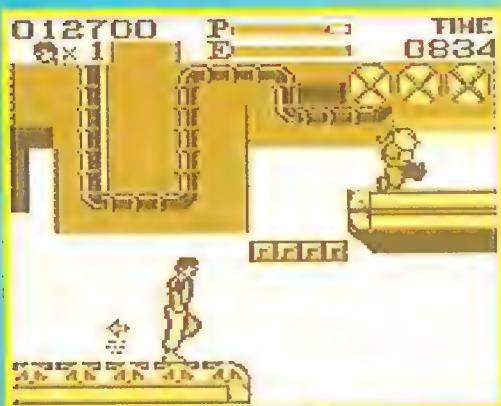
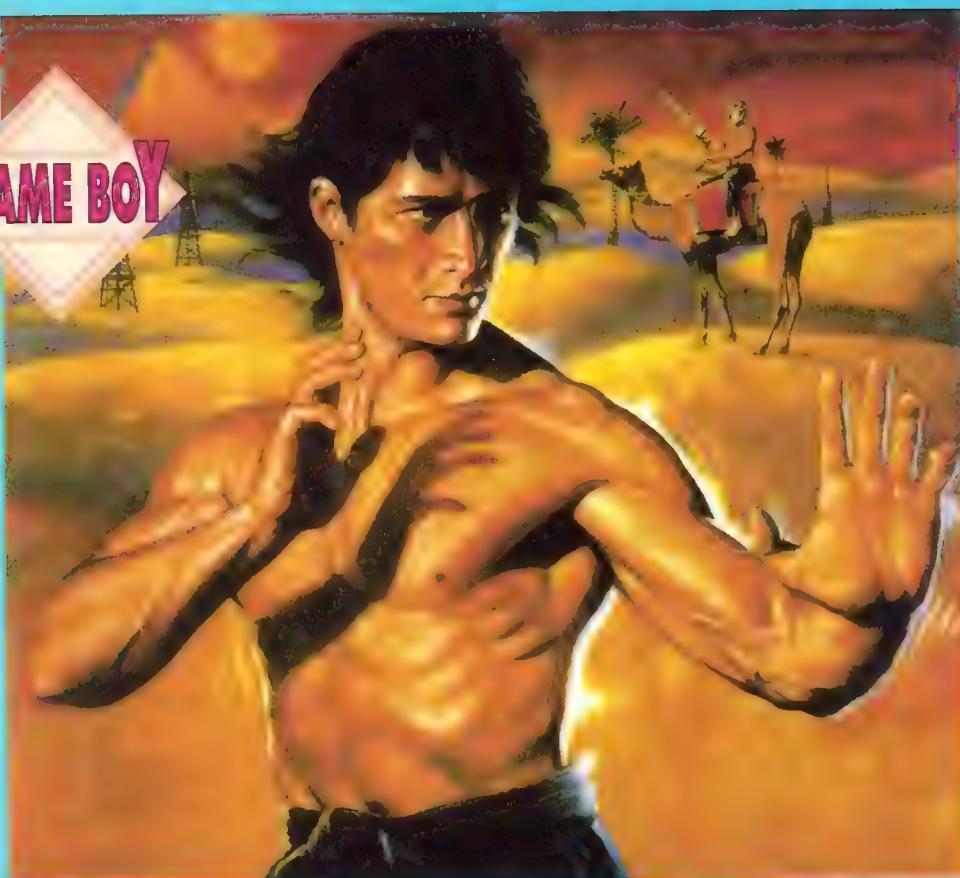
LO MÁS

NUEVO

KUNG
FU

MASTER

GAME BOY



Chinaka Karateka

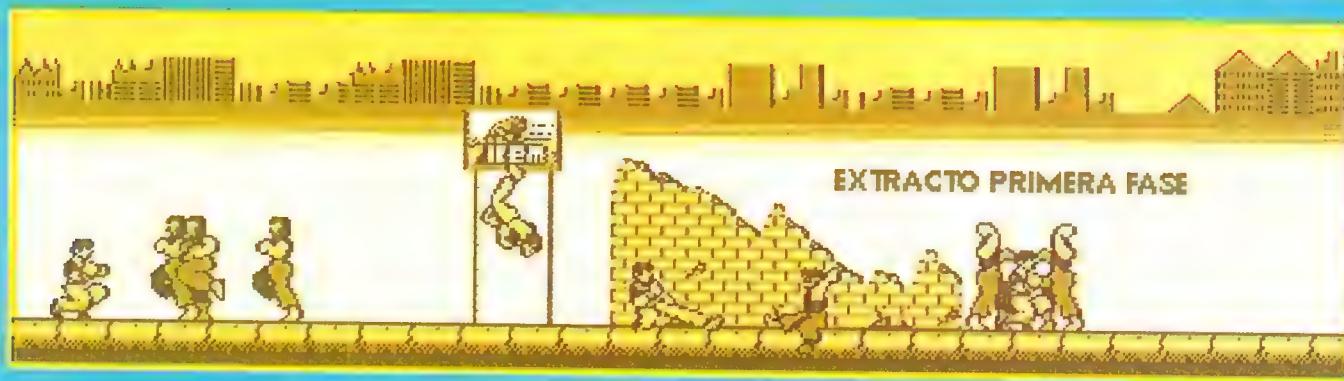
En seis fases lineales y de mecánica muy simple se resume en Game Boy la filosofía de un gran karateka. Muy breve, pero lo suficientemente intensa y práctica como para lograr un buen golpe de efecto.

La conversión de este Maestro de Kung Fu de la máquina recreativa de Irem, ha apostado por la calidad técnica y la jugabilidad, dejando a un lado todo lo que signifique complicarse la vida.

El cartucho oriental del Game Boy nos traslada a la fábrica piramidal de un tal Danddy Long Legs donde se está experimentando con una substancia hecha a base de jugo de escorpión y petróleo. La peligrosidad de la letal mezcla ha puesto sobre aviso a uno de esos comandos individuales que se van jugando la vida de programa en programa y que jamás huye de las adversidades.

Sin armas, vehículos ni lujos apreciables, Leap, -que así se llama el colega de los movimientos feroces-, debe utilizar sus puños, piernas y endemoniados saltos para desenvolverse por entre la maraña de enemigos que separa la salida de la llegada. Durante seis fases, -casi idénticas-, tendrá que batirse con un ritmo continuo contra dos tipos de enemigos: los corrientes, que con una patada caen al suelo y los finales, que, dada su fiereza, necesitarán de una buena ración de golpes para ser abatidos.

Que no os sorprenda la velocidad con la que llegáis al final de cada fase. Todo ha sido pensado y calculado para que la dificultad sólo salga a relucir al término del nivel y el resto sea un camino de rosas. Aunque sean rosas de plástico.



EXTRACTO PRIMERA FASE

Al mismo tiempo que nos hemos permitido el lujo de unir unas cuantas pantallitas de la primera fase, os mostramos lo más impactante en cuanto a los movimientos del karateka.: saltos, puñetazos y vuelos rasantes. ¡A tope de espectacular!

Corto pero intenso

Ultimamente la complicación no está muy de moda. Se prefiere lo simple, -a veces demasiado-, y se sustituye la adicción visual por la adicción al tacto de la tecla fácil.

En mi opinión no está mal la moda. Siempre que se alcance un nivel aceptable de diversión, no habrá nada que objetar.

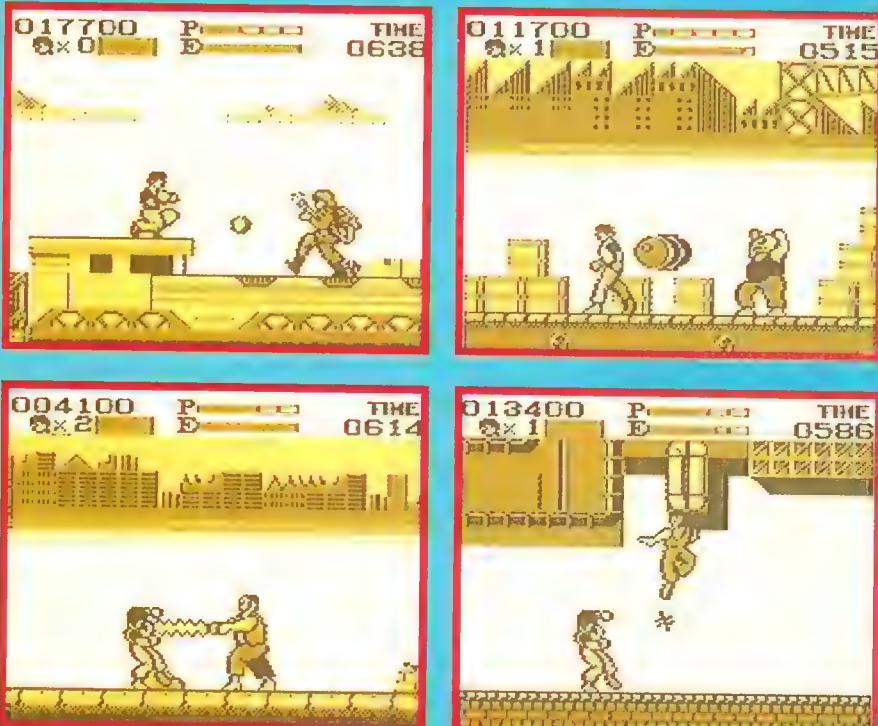
Kung Fu Master se queda un poco por debajo del listón y se convierte en uno de los juegos más cortos de la historia. Un soplo de aire y el final de fase con gran enemigo está servido.

Por el camino, al menos hemos podido disfrutar con una buena y simpática animación y con una variedad de golpes y llaves algo parca pero segura.

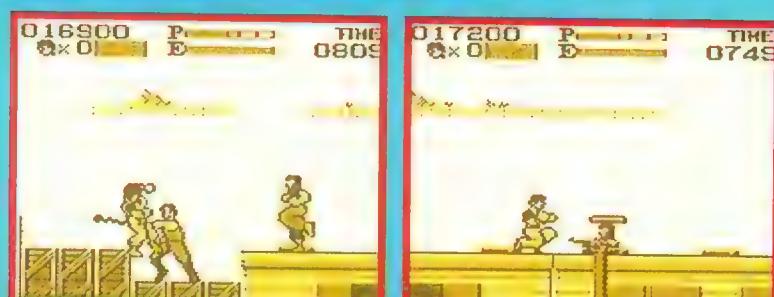
Son la intensidad del programa. Ahí empieza lo difícil y ahí mismo acaba todo. Y si nos quedamos con las ganas de jugar más, peor para nosotros.



Giancarlo Vialli



Ses breves fases de similar desarrollo, dominado por el mamporro, sirven de escenario para las andanzas de este chino.



La variedad de enemigos no es muy rotunda. Sólo a partir de la cuarta fase aparecen energúmenos bajitos de aspecto muy diferente al de los que nos atormentan al principio.



LAS PUNTUACIONES



IREM

Nº jugadores: 1

Dificultad: Progresiva.

Nº Continuaciones: 5

Nº de fases: 6



70

Las animaciones y los golpes.



60

La monótona mecánica y lo parco desarrollo.



60

65

LO MAS

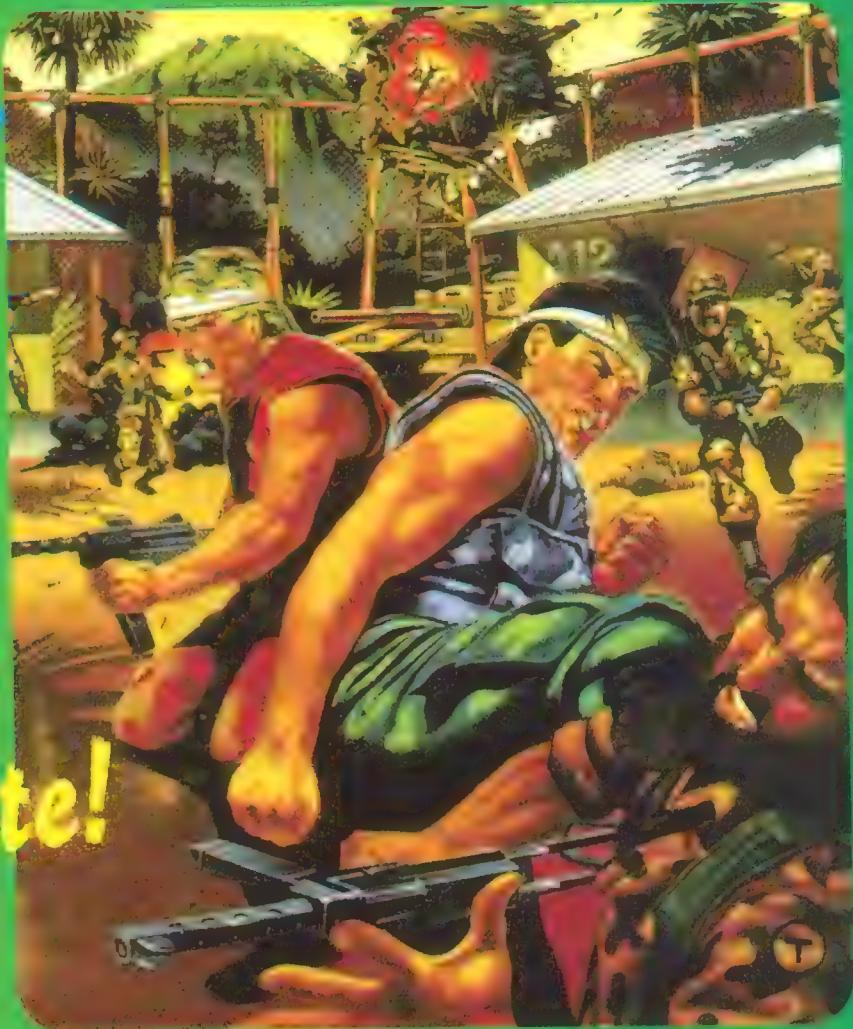
NUEVO

NINTENDO

Prisoners of WAR



Manejo de sofisticadas armas, entrenamiento en el combate, reuniones secretas... la vida de un mercenario es de lo más movido y sacrificado. No hay más que jugar a *Prisoners of War* para comprobarlo...



No hay nada nuevo bajo el sol. Como mucho, bueno. Se vuelve a morir la originalidad pero reviven calidad y buenos oficios. Lo uno por lo otro. Así es *Prisoners Of War*, un arcade lineal, bélico y algo salvaje, de gran realización pero escasos fundamentos, cuya historia vuelve a trasladarnos a las adictivas escenas de lucha sin cuartel. Realizado por la propia SNK sobre la placa recreativa

original de la compañía de la Neo Geo, este arcade intemporal gira alrededor de un super guerrillero que, tras dejarse capturar por el ejército enemigo para descubrir sus maléficos planes, debe hacer lo posible y lo imposible por escapar y regresar con su succulenta información.

Como ya os estaréis imaginando, las artes que tiene que utilizar este super hombre para abandonar el recinto no serán demasiado ortodoxas. Golpes con pies y manos, dobles saltos "mortales" con patada incluida, usufructo de variadas armas y pérdida total de respeto a un enemigo que siempre ataca en defensa propia. Lo necesario para animar el cotarro.

El juego se desarrolla a lo largo de cuatro largos niveles de parecido

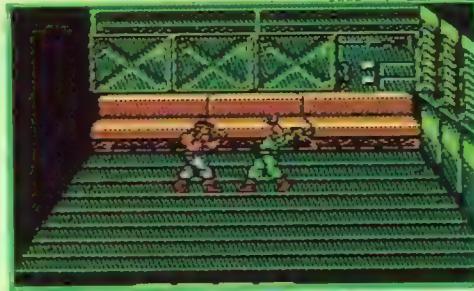
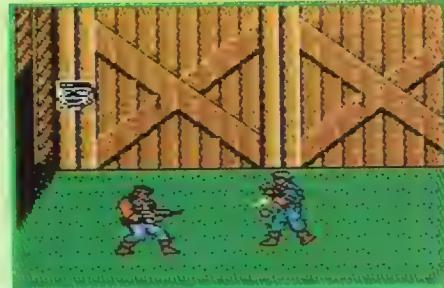
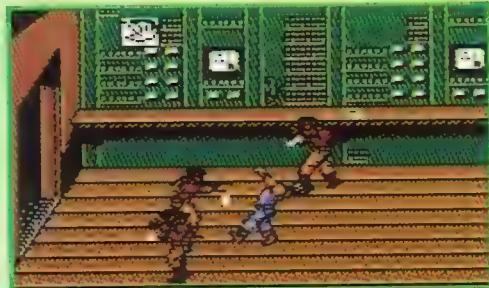


Mayor poder de ataque

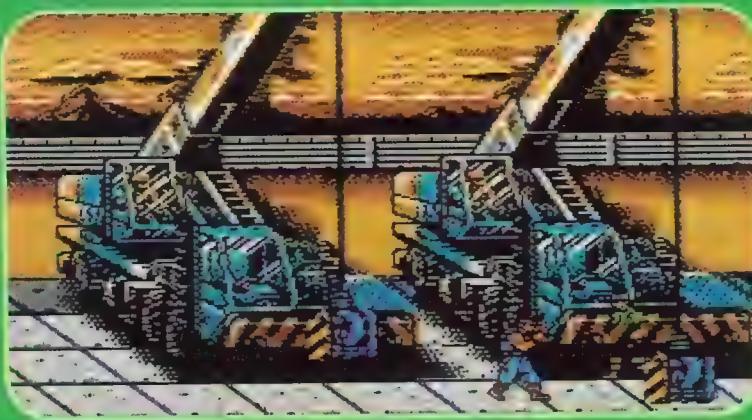
Con sólo tus puños es muy probable que no pases de la primera batalla. La contundencia de algunos enemigos es tal,

que pronto echarás en falta nuevos artilugios. Pero no te preocupes. A lo largo del recorrido existen escondrijos en los que encontrarás 6 armas que te facilitarán bastante las cosas.

Puño metálico, dobla la fuerza de tus puñetazos, **Chaleco Antibalas**, sólo vale para los soldados armados de metralleta, **Cuchillo**, de un sólo uso, pero muy eficaz, **Ametralladora**, tan efectiva como espectacular, **Granada**, imprescindible para acabar con los monstruos finales y **Elixir de recuperación**.



El juego presenta unos gráficos sorprendentes. Pero no creáis, éste no es su único atractivo. Bastará con que empecéis a dar unos cuantos puñetazos para comprobarlo.



estilo e idéntica mecánica. Desde el campo de prisioneros, inmerso en una selva verde y completamente verjada, al cuartel general de comunicaciones, pasando por el área industrial y la jungla, el único objetivo al que hay que atender pasa por salvar el pellejo a toda costa. Es decir, que por mucho que trates de deleitarte con los estupendos gráficos de fondo, sus colores y cierta calidad, lo primero y último que debe preocuparte es atacar, atacar y atacar... antes de que lo hagan los demás.

Un planteamiento correcto y estilizado, dosis de humor, toques originales y la pasión que soléis poner sobre programas de este tipo, completarán un jugable cartucho de acción sin tregua.

Justo lo necesario

Nuevas ideas pueden convivir con viejos argumentos y si se llevan a la práctica de una manera convincente, no hay absolutamente nada que replicar. Y esto es exactamente lo que ocurre a *Prisoners of War*.

La diversión de los golpes, las fases lineales, (que no monótonas) y la idea de la guerra, los prisioneros y el fusil, están tan vigentes como dicta el que lo juega, y son tan enganchantes que, -como se nos ha demostrado a lo largo del tiempo-, se hace prácticamente imposible prescindir de ellas.

En fin, que *Prisoners of War* tiene justo y lo necesario.

Y que no venga nadie a decirme que es lo mismo de siempre.

A mí me gusta lo de siempre. Si está lo suficientemente bien hecho. ¿Pasa algo?

Giancarlo Vialli



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SNK

Nº jugadores: 1

Dificultad: Hacen falta 100 vidas.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 4



80



Efectista, espectacular y muy adictivo.



75



Se han pasado un pelín con la violencia.



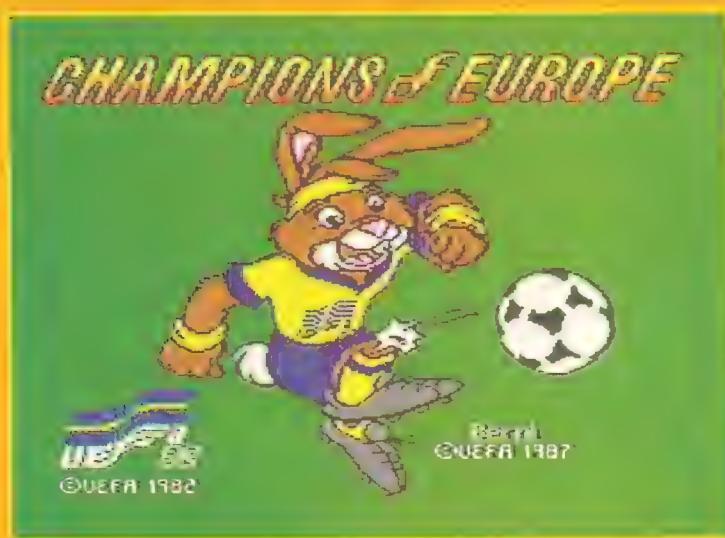
85

80

LO MÁS
NUEVO



CHAMPIONS OF EUROPE



El gran espectáculo del fútbol



Los dos eventos deportivos más importantes de este verano ya están en manos de Sega. Las olimpiadas, con un pletórico Olympic Gold diseñado por los británicos de U.S. Gold, y la Eurocopa de selecciones de fútbol, todo un acontecimiento para los apasionados que tendrá lugar en Suecia a lo largo de este mes de Junio.

El equipo encargado de llevar a la consola toda la emoción de este mini mundial ha sido el de Teckmagic -los creadores de Pacmania, Populous y Shadow of the Beast-, quienes vuelven a la carga con este programa deportivo con el que tratarán de hacernos olvidar al clásico más clásico de todos los tiempos, el Kick Off en su versión de Amiga.

Sin embargo, para llevar a cabo tan ambicioso proyecto, la compañía británica ha apostado por la continuidad. Es decir, que más que olvidarse del Kick Off -algo por otra parte imposible-, lo que han hecho ha sido seguirlo a rajatabla. Cuando echéis un ojo al programa lo comprenderéis perfectamente.

Exteriormente es poco menos que exacto. Con un punto de vista menos aéreo, pero muy similar. Con idénticos jugadores e idénticos gráficos.

También al hilo de la comparación, Champions of Europe ha elegido como mecánica de juego la de que el balón no se quede pegado a los piés, es decir, la jugada libre. Un cero a la originalidad que no no importaría demasiado si les hubiera salido bien. Lo malo es que hacerse con el control del balón resulta completamente complicado. Y cuando en un partido de fútbol no se juega al fútbol, nada bueno puede suceder.

En lo que sí se han desmarcado, ha sido en el capítulo de opciones. La verdad es que las que se nos presentan son más que suficientes y en este sentido el juego resulta bastante completo y ofrece bastantes alternativas.

En fin, la única alegría que nos ofrece Champions of Europe es que, como han incluido a la selección española (un detalle por su parte), podremos hacernos ilusiones...

Las opciones

Una *pierna de futbolista, bota y medias* incluidas, hace de original cursor con el que movernos por la pantalla de opciones.

Las primeras de ellas se refieren a las *condiciones climatológicas*: viento, sol, lluvia... alterando cada una de ellas -lógicamente-, el desarrollo y tipo de juego. Después nos encontraremos con las siguientes: *dos relojes*, uno para indicar el tiempo de juego y otro para estipular prórrogas y descuentos; la posibilidad de colocar el *«scanner»* que nos sigue durante el partido en cualquier esquina del campo; una opción para imprimirle *efecto del balón* y, por último, la siempre interesante posibilidad de *elegir el árbitro* (ya sabéis: casero, duro...)

Los *modos de juego* que nos permite este programa son también muy variados. Desde práctica a Torneo, pasando por demo o juego simple, es decir sin campeonato. Todos estos factores quedan a nuestro antojo. Exactamente igual que el *número de jugadores* (tú o tú contra un amigo) y las *selecciones* que disputarán el encuentro -cualquiera de Europa, aunque no se haya clasificado-. El resto de opciones se da durante el encuentro. Si pulsáis los botones 1 y 2 simultáneamente, de vuestro capitán saldrá un bocadillo en el que se mostrará la *alineación táctica*. Bastará que pulséis el número de veces que creáis conveniente hasta elegir la que más os guste.

No hay marcador ni de tiempo ni de goles. Esos datos surgen de la boca del propio árbitro cada cierto tiempo o cuando se lo pidamos. Del colegiado también saldrán otros textos como *play* o *foul* que harán las delicias de los que gustan de las innovaciones.



A primera vista, la realización técnica de *Champions of Europe* es realmente buena. Luego, a la hora de jugar, el nivel baja notablemente.



Escasamente jugable

Champions of Europe es un juego de fútbol un tanto *descarnado*. Sus aspectos tanto visuales como de opciones, tácticas y demás detalles "secundarios" están francamente logrados, pero, jugablemente, la cosa les ha quedado bastante escasa.

La inclusión de «bocadillos» al estilo cómic que surgen de los jugadores y las novedosas opciones que facilitan el espectáculo, no han sido suficientes. Porque lo que me gusta es jugar al fútbol y *Champions of Europe* no me ha hecho disfrutar a tope. Lo que pase antes o después me da un poco igual.



LAS PUNTUACIONES



TECKMAGIC

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: La de hacerse con el balón.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: Es campeonato



80



El aspecto gráfico, la presentación y las opciones.



60



Muy difícil de controlar.



60

75

LO MAS
NUEVO

THE



THE CHESSMASTER

Jaque Mate a la Nes

Una mañana cuando el caballo negro se levantó, se achicó las orejas y rebuznó en honor al nuevo día. De pasó que iniciaba su andadura por los mundos ajedrecistas, despertó de igual manera a sus compañeros para disputar un nuevo ciclo de partidas en una consola de nombre Nintendo. Vestidos, lavados y decorados de buena manera, empezaron a tomar sus posiciones sobre el tablero. Ya se sabe, el Rey al lado de la Reina (por aquello de "... tanto monta, monta tanto..."), y los caballos flanqueando las posibles salidas por la banda de los alfiles y la torres. Delante, cuales parapetados soldados, los peones, o currantes según se mire, que se enfrentarían a las líneas enemigas en un primer contacto.

Cuando estuvieron todos dispuestos, el fotógrafo pulsó el clic. La imagen valdría para la carátula de la enésima versión que se hace del Chessmaster, el juego de juegos en ajedrez. Dentro, en su interior, habría partida para rato, junto a repeticiones, cambio de la posición de las fichas, enroques y todo lo que un experto podría desear. Algo les hacía suponer, no obstante, que ésta tampoco sería la definitiva y que todo seguiría dependiendo de los gustos...



La versión Nintendo del juego más clásico de ajedrez destaca por la gran cantidad de opciones que posee.



Sin demasiadas sorpresas

Jamás suelo salir de la bolsa de papel -me veo muy bien con ella- pero cuando lo hago, es siempre para cantar las verdades que "otros" no se atreven a decir.

Con Chessmaster tampoco me quiero pasar. Soy un ajedrecista de los buenos y sé de la tradición de este título y de sus andanzas por todo tipo de soportes. En cualquier caso no me puedo abstraer a la verdad, y si a nivel gráfico me ha parecido pobre, pues lo digo, y si el sonido es malo, pues lo canto. Pero lo canto tan alto como vocifero que que me he pasado horas jugando al ajedrez de Nes y divirtiéndome. El Consolero Enmascarado



LAS PUNTUACIONES



NINTENDO

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: De tu mente al cielo...

Nº Continuaciones: 0

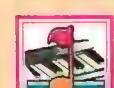
Nº de fases: 0



45



Mantiene las opciones del original. Y la diversión, si te gusta el ajedrez, está garantizada.



55



Que no se hayan esmerado en la cuestión sonora ni en la dimensional (no hay 3D).



80

68

Tus tiendas de videojuegos en Barcelona

VENTA POR CORREO
ENVÍOS EN 48 HORAS

NINTENDO

ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.
ARTÍCULO	IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	IVA INCLUIDO
AIR FORTRESS	7.900,-	DREAM MASTER	7.900,-	RAD GRAVITY	7.900,-
A BOY AND HIS BLOB	6.900,-	HOGANS HALLEY	4.500,-	RAINBOW ISLAND	7.900,-
ARCH RIVALS	7.900,-	ICE HOCKEY	4.500,-	ROLLER GAMES	7.500,-
ASTYANAX	7.900,-	IRON SWORD	7.500,-	RUSH AND ATTACK	6.900,-
BALLOON FIGHT	4.500,-	ISOLATED WARRIOR	6.900,-	SOCER	4.500,-
BLASTER MASTER	5.900,-	IKARI WARRIORS	6.900,-	SUPER OFF ROAD	6.900,-
BASSEBALL	4.500,-	IRON TANK	7.500,-	SUPER SPIKE N BALL	8.900,-
BIG FOOT	6.900,-	J. OHANS ACT KUNG FU	7.500,-	SIMONS QUEST	8.900,-
BIONIC COMANDO	5.900,-	JACK NICKLAUS GOLF	6.900,-	SOLAR JETMAR	8.900,-
BAYOU BILLY	5.900,-	KUNG FU	4.500,-	SHADOW WARRIORS	8.900,-
BLADES OF STEEL	6.900,-	KID ICARUS	6.900,-	SILENT SERVICE	8.900,-
BLUE SHADOW	6.900,-	KABUTO Q. FIGHTER	6.900,-	SNAKE RATTLE N'ROLL	8.900,-
BOULDER DASH	6.900,-	KICLE CUBICLE	6.900,-	STEAL ATF	8.900,-
BUBBLE BOBLE	6.900,-	KNIGHT RIDER	6.900,-	STARWARS	8.900,-
BURAI FIGHTER	6.900,-	LITTLE MEMO	6.900,-	THE BATTLE OF OLYMPUS	8.900,-
BATTLE TANK	6.900,-	LIFE FORCE	6.900,-	THE LEGEND OF ZELDA	7.500,-
CALIFORNIA GAMES	7.500,-	LOW G. MAN	6.900,-	THE LEGEND OF ZELDA II	7.800,-
CORVETTE ZR 1	7.500,-	MARIO BROS 1	4.500,-	TETRIS	6.900,-
CHAMPIONSHIP RALLY	7.500,-	MARIO BROS 2	7.900,-	TOP GUN	6.900,-
CAPTAIN SKYHAWK	6.900,-	MARIO BROS 3	8.200,-	TOP GUN SECOND	7.500,-
CASTELVANIA	6.900,-	METAL GEAR	6.900,-	MISSION	7.500,-
CHIP'N' DALE R. RANGERS	7.900,-	MATCH RIDER	4.500,-	TOTAL RECALL	6.900,-
DOUBLE DRIBBLE	6.900,-	MEGAMAN 1	6.900,-	TO THE EARTH	6.500,-
DONKEY KONG CLASICS	6.900,-	MEGAMAN 2	7.900,-	TIME LORD	7.500,-
DONKEY KONG JUNIOR	4.500,-	MEGAMAN 3	7.900,-	TORTUGAS	7.800,-
DOUBLE DRAGON	6.900,-	METROID	6.900,-	TORTUGAS II	7.800,-
DOUBLE DRAGON II	7.900,-	MABEL MADNES	6.900,-	TENNIS	4.500,-
DOCTOR MARIO	6.900,-	PAPER BOY	6.900,-	TRACK & FIELD II	6.900,-
DRAGONS LAIR	6.900,-	POW	7.500,-	TURBO RACING	7.500,-
DIGGER T. ROCK	7.900,-	POWER BLADE	7.900,-	WRESTLEMANIA	7.500,-
EXCITE BIKE	4.500,-	PROBOTECTOR	6.900,-	WORLD CUP	6.900,-
FAXANADU	6.900,-	PUNZINIC	6.900,-	WEREWOLF	6.900,-
FIGHTING GOLF	6.900,-	PINBALL	4.500,-	WILLOW	7.500,-
GAUNTLET II	7.500,-	PINBOT	6.900,-	WRECKING CREW	4.500,-
GOAL	6.900,-	PRO WRESTLING	6.900,-	WILD GUARDIAN	4.500,-
GOLF	4.500,-	PUNCH OUT	6.900,-	SKY OR DIE	7.500,-
GOONIES II	6.900,-	NEWZEALAND STORY	7.900,-	SHADOW WARRIORS	6.900,-
GRADIUS	5.900,-	RAD RACER	6.900,-	SKATE OR DIE	6.900,-
GUERRILLA WAR	7.500,-	R.C. PRO AM	6.900,-	STIJUS	6.900,-

MEGADRIVE

ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.
ARTÍCULO	IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	IVA INCLUIDO
A.P.T. GOLF	6.900,-	GAIN GROUND	6.900,-	RASTAN SAGA II	7.900,-
ABRAAMS BATTLETANK	6.900,-	GHOULOTS'N GHOST	8.450,-	ROAD BLASTERS	8.450,-
ALIEN STORM	6.900,-	GOLDEN AXE	6.900,-	SWORD OF SHODAN	8.450,-
AFTERBURNER II	6.900,-	GOLDEN AXE II	6.900,-	STARFLIGHT	8.900,-
ARROW FLASH	6.900,-	GHOSTBUSTERS	6.900,-	SHADOW OF THE BEAST	7.900,-
ALEX KID IN E.C.	5.900,-	HEAVY UNIT	7.900,-	HELL FIRE	6.900,-
AIR DIVER	7.500,-	HOCKEY	8.450,-	SONIC	6.900,-
BATMAN	8.900,-	INSECTOR X	7.500,-	SPIDERMAN	6.900,-
BUDKAN	7.900,-	BURNING FORCE	6.900,-	STREET OF RAGE	6.900,-
CENTURION	8.450,-	BATTLE ESQUADRON	8.450,-	SUPER	6.900,-
CYBERBALL	6.900,-	BLOCK OUT	7.900,-	THUNDERBLADE	6.900,-
COLUMNS	5.900,-	DEADLY DUEL	6.900,-	SPACE HARRIER	6.900,-
DARWIN 4081	7.500,-	DARLON II	7.500,-	SPACER HARRIER	6.900,-
DARLON II	7.500,-	DARK CASTLE	7.900,-	SUPER LEAGUE	6.900,-
DICK TRACY	6.900,-	DECAPATTACK	6.900,-	BASEBALL	6.900,-
EL. SWAT	6.900,-	DYNAMITE DUKE	6.900,-	SUPER REAL	6.900,-
FATAL REWIN	6.450,-	EGO	6.900,-	BASKETBALL	6.900,-
F-22 INTERCEPTOR	7.900,-	FETUS	6.900,-	SUPER AIR WOLF	7.900,-
FORGOTTEN WORLDS	6.900,-	FLASH	6.900,-	TASK FORCE HARRIER	7.500,-
FANTASIA	7.900,-	FLASH GUN	6.900,-	THUNDERFORCE III	8.450,-
FICKLY	6.900,-	FLASHBACK	6.900,-	THUNDERFORCE II	6.900,-
FIRE MUNSTANG	7.500,-	FLASHBACK II	6.900,-	TRUXTON	6.900,-
GRANADA	7.500,-	FLASHBACK III	6.900,-	TOE JAM AND EARL	7.900,-
ROLLING THUNDER II	7.900,-	FLASHBACK IV	6.900,-	TWIN HAWK	6.900,-

GAME GEAR

ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.
ARTÍCULO	IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P.
SOLITAIRE	4.500,-	JOE MONTANA FUTBOL	6.900,-	RASTAN SAGA	7.900,-
POCKER	4.500,-	KICK OFF	6.900,-	SPACE HARRIER	5.190,-
BLOCK	4.500,-	LAIR	6.900,-	SLIDER	5.380,-
CONNECT	4.500,-	LAZARUS	6.900,-	SPINIC	6.900,-
MARBLE MOUSE	4.500,-	LAZARUS II	6.900,-	SPINIC 2	6.900,-
MAPLE CUP	4.500,-	LAZARUS III	6.900,-	NINJA GARDEN	5.190,-
HALF RUN	5.190,-	LAZARUS IV	6.900,-	WORLD CLASS	5.190,-
PSICHIQUE	5.190,-	LAZARUS V	6.900,-	LEADER	5.190,-
DONAL DUCK	5.190,-	LAZARUS VI	6.900,-	WONDER BOY	5.190,-
HITTER	5.190,-	LAZARUS VII	6.900,-	PUTT & PUTTER	5.190,-
GORBY WARS	5.190,-	LAZARUS VIII	6.900,-	SUPER SHINOB	5.190,-
HEAVY WEG	5.190,-	LAZARUS IX	6.900,-	IRON SAGA	5.500,-

PC OFERTAS

ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.	ARTÍCULO	P.V.P.
ARTÍCULO	IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	IVA INCLUIDO	ARTÍCULO	P.V.P.
ORUZ	995,-	RUNNING BATTLE	5.590,-	ORUZ	995,-
PROHIBITION	995,-	CHASE H.O.	5.590,-	PROHIBITION	995,-
PAIN DAKAR	995,-	OPERATION WOLF	5.590,-	PAIN DAKAR	995,-
PACK 3 OPERA	995,-	AERIAL ASSAULT	5.590,-	PACK 3 OPERA	995,-
PERSONAL FINANCIAL	995,-	PERSONAL FINANCIAL	5.590,-	PERSONAL FINANCIAL	995,-
BUKETE EN EL GOLFO	995,-	BUKETE EN EL GOLFO	5.590,-	BUKETE EN EL GOLFO	995,-
SOCIO NEGRO	995,-	SUPERMAN	5.590,-	SOCIO NEGRO	995,-
SUPERMAN	995,-	THUNDER FORCE	5.590,-	SUPERMAN	995,-
TRON	995,-	THUNDER FORCE	5.590,-	TRON	995,-
GORBY	995,-	THUNDER FORCE II	5.590,-	GORBY	995,-
GORBY 2	995,-	THUNDER FORCE III	5.590,-	GORBY 2	995,-
THUNDER FORCE IV	995,-	THUNDER FORCE V	5.590,-	THUNDER FORCE IV	995,-
THUNDER FORCE VI	995,-	THUNDER FORCE VII	5.590,-	THUNDER FORCE VI	995,-
THUNDER FORCE VIII	995,-	THUNDER FORCE IX	5.590,-	THUNDER FORCE VIII	995,-
THUNDER FORCE X	995,-	THUNDER FORCE XI	5.590,-	THUNDER FORCE X	995,-
THUNDER FORCE XII	995,-	THUNDER FORCE XIII	5.590,-	THUNDER FORCE XII	995,-
THUNDER FORCE XIV	995,-	THUNDER FORCE XV	5.590,-	THUNDER FORCE XIV	995,-
THUNDER FORCE XVI	995,-	THUNDER FORCE XVII	5.590,-	THUNDER FORCE XVI	995,-
THUNDER FORCE XVIII	995,-	THUNDER FORCE XIX	5.590,-	THUNDER FORCE XVIII	995,-
THUNDER FORCE XX	995,-	THUNDER FORCE XXI	5.590,-	THUNDER FORCE XX	995,-
THUNDER FORCE XXII	995,-	THUNDER FORCE XXIII	5.590,-	THUNDER FORCE XXII	995,-
THUNDER FORCE XXIV	995,-	THUNDER FORCE XXV	5.590,-	THUNDER FORCE XXIV	995,-
THUNDER FORCE XXVI	995,-	THUNDER FORCE XXVII	5.590,-	THUNDER FORCE XXVI	995,-
THUNDER FORCE XXVIII	995,-	THUNDER FORCE XXIX	5.590,-	THUNDER FORCE XXVIII	995,-
THUNDER FORCE XXX	995,-	THUNDER FORCE XXXI	5.590,-	THUNDER FORCE XXX	995,-
THUNDER FORCE XXXII	995,-	THUNDER FORCE XXXIII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXII	995,-
THUNDER FORCE XXXIV	995,-	THUNDER FORCE XXXV	5.590,-	THUNDER FORCE XXXIV	995,-
THUNDER FORCE XXXVI	995,-	THUNDER FORCE XXXVII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXVI	995,-
THUNDER FORCE XXXVIII	995,-	THUNDER FORCE XXXIX	5.590,-	THUNDER FORCE XXXVIII	995,-
THUNDER FORCE XXXX	995,-	THUNDER FORCE XXXXI	5.590,-	THUNDER FORCE XXXX	995,-
THUNDER FORCE XXXII	995,-	THUNDER FORCE XXXXIII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXII	995,-
THUNDER FORCE XXXIV	995,-	THUNDER FORCE XXXVII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXIV	995,-
THUNDER FORCE XXXV	995,-	THUNDER FORCE XXXVIII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXV	995,-
THUNDER FORCE XXXVI	995,-	THUNDER FORCE XXXIX	5.590,-	THUNDER FORCE XXXVI	995,-
THUNDER FORCE XXXVII	995,-	THUNDER FORCE XXXX	5.590,-	THUNDER FORCE XXXVII	995,-
THUNDER FORCE XXXVIII	995,-	THUNDER FORCE XXXXI	5.590,-	THUNDER FORCE XXXVIII	995,-
THUNDER FORCE XXXIX	995,-	THUNDER FORCE XXXXII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXIX	995,-
THUNDER FORCE XXXX	995,-	THUNDER FORCE XXXXIII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXX	995,-
THUNDER FORCE XXXXI	995,-	THUNDER FORCE XXXXIV	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXI	995,-
THUNDER FORCE XXXXII	995,-	THUNDER FORCE XXXXV	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXII	995,-
THUNDER FORCE XXXXIII	995,-	THUNDER FORCE XXXXVI	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXIII	995,-
THUNDER FORCE XXXXIV	995,-	THUNDER FORCE XXXXVII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXIV	995,-
THUNDER FORCE XXXXV	995,-	THUNDER FORCE XXXXVIII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXV	995,-
THUNDER FORCE XXXXVI	995,-	THUNDER FORCE XXXXIX	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXVI	995,-
THUNDER FORCE XXXXVII	995,-	THUNDER FORCE XXXX	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXVII	995,-
THUNDER FORCE XXXXVIII	995,-	THUNDER FORCE XXXXI	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXVIII	995,-
THUNDER FORCE XXXXIX	995,-	THUNDER FORCE XXXXII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXIX	995,-
THUNDER FORCE XXXX	995,-	THUNDER FORCE XXXXIII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXX	995,-
THUNDER FORCE XXXXI	995,-	THUNDER FORCE XXXXIV	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXI	995,-
THUNDER FORCE XXXXII	995,-	THUNDER FORCE XXXXV	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXII	995,-
THUNDER FORCE XXXXIII	995,-	THUNDER FORCE XXXXVI	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXIII	995,-
THUNDER FORCE XXXXIV	995,-	THUNDER FORCE XXXXVII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXIV	995,-
THUNDER FORCE XXXXV	995,-	THUNDER FORCE XXXXVIII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXV	995,-
THUNDER FORCE XXXXVI	995,-	THUNDER FORCE XXXXIX	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXVI	995,-
THUNDER FORCE XXXXVII	995,-	THUNDER FORCE XXXX	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXVII	995,-
THUNDER FORCE XXXXVIII	995,-	THUNDER FORCE XXXXI	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXVIII	995,-
THUNDER FORCE XXXXIX	995,-	THUNDER FORCE XXXXII	5.590,-	THUNDER FORCE XXXXIX	995,-

LO MÁS

NUEVO



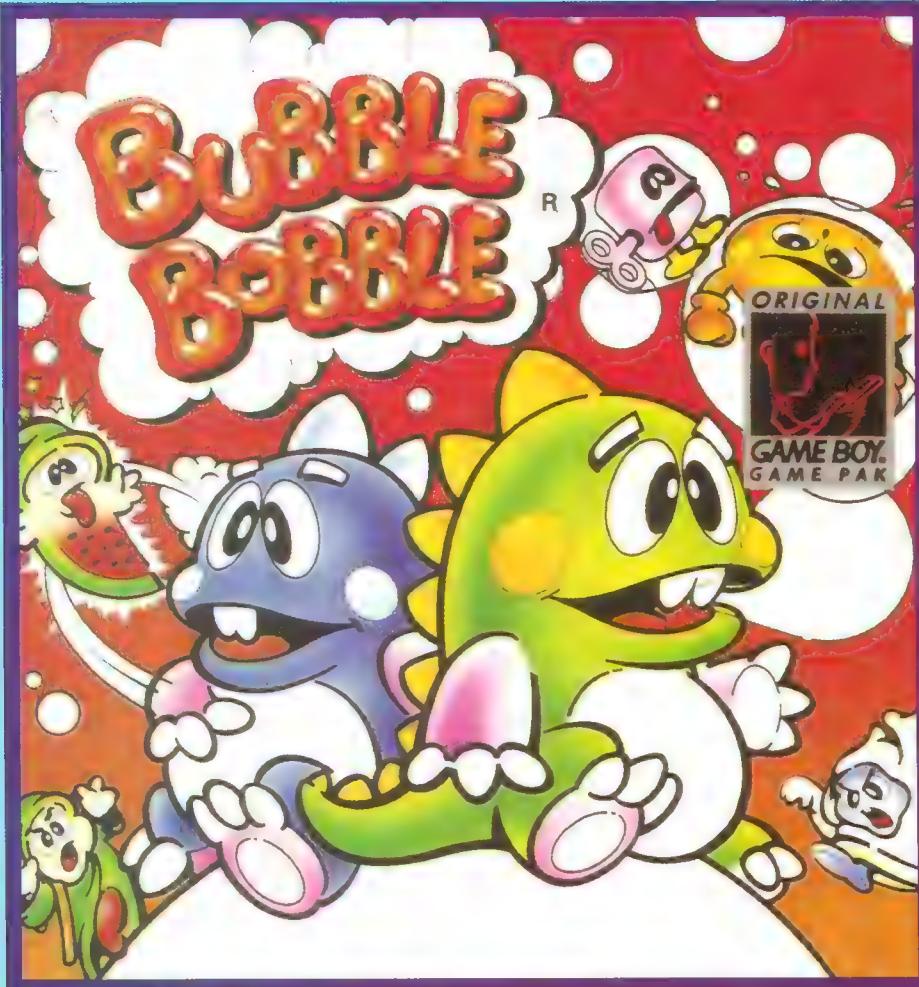
La princesa Hermenegilda ha caído enferma, y su padre, el rey, está desesperado buscando las atenciones de expertos doctores por todo el reino. Pero nadie sabe qué extraño mal ha invadido a la princesa, ¿habrá alguien capaz de sanarla? Los dos rechonchos brontosaurios hermanos de la desgraciada dama han acudido raudos y veloces a la Tierra de las Burbujas Dulces, el reino de Bub y Bob,

donde todos los males de este mundo tienen cura. Y allí no han tardado en encontrar la solución al problema: el remedio se llama Agua de Luna y está escondido en la guarida secreta del pícaro y malvado Bubber, señor de las burbujas ácidas. Pero nuestros amigos no temen a nada, y están dispuestos a dar su vida por la bella Hermenegilda.

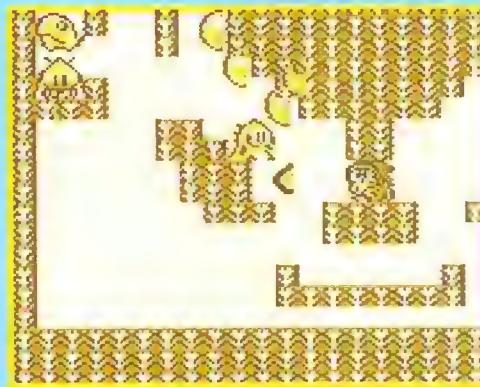
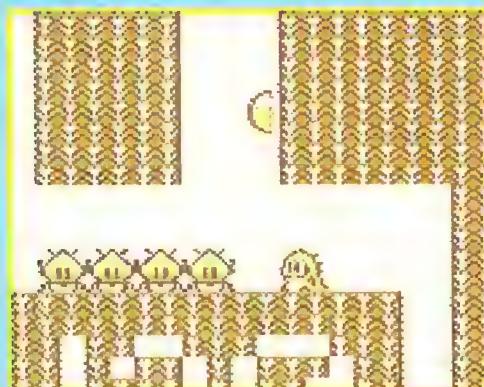
Y empieza el juego. Prepárate para surcar cien laberintos donde tu mayor objetivo consistirá en eliminar a tus enemigos para poder pasar a la siguiente fase. ¿Qué cómo se hace?, pues muy fácil, le disparas una burbuja para que quede atrapado, luego la explotas embistiéndola con tu cuerpo y... ¡ya está!, ¡un enemigo menos!

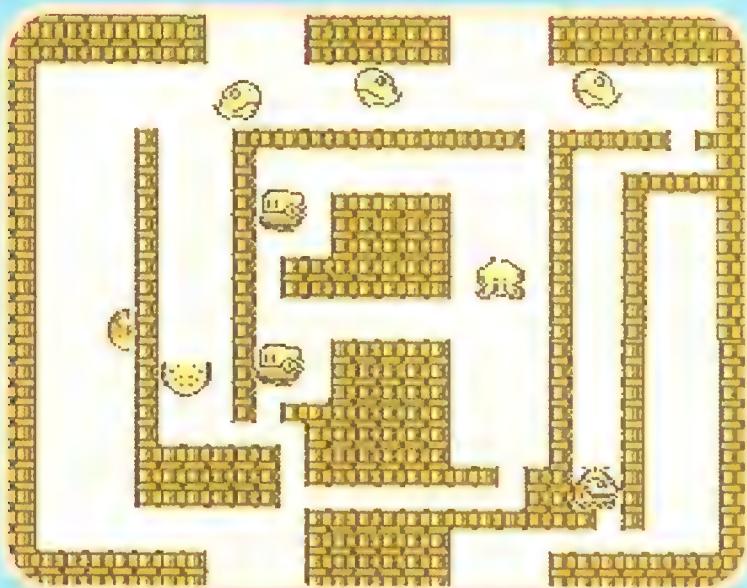
Pero aún hay más, ya que a lo largo de tu deambular encontrarás pegadizos enemigos, armas más poderosas, bonus, super saltos, velocidad extra, bombas de tiempo, vidas extra y todas esas cosas que le dan la gracia a los juegos. Ya sabes a lo que nos referimos...

¿Estás dispuesto a salvar a la princesa? Serás capaz de hacerlo?



BURBUJAS AL VIENTO





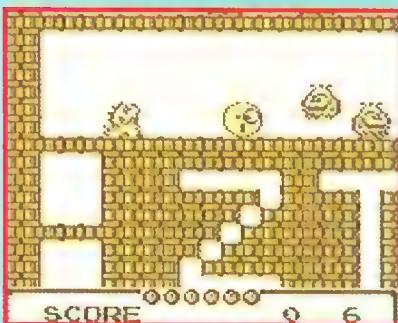
Un juego sin gas

Los encantos que había hecho de este arcade uno de los títulos más jugables de la historia de los videojuegos, fueron su increíble adicción, su maravillosa simplicidad y su divertida opción de dos jugadores. Esta versión para Game Boy se ha quedado tan sólo con la última característica.

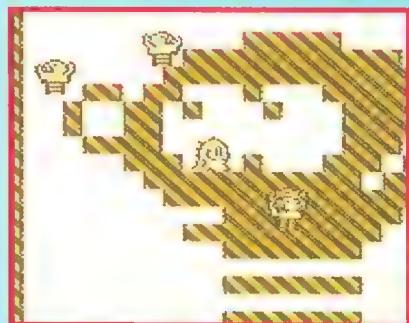
Pese a su relativa jugabilidad y consiguiente adicción, este Bubble Bobble sabe un poco a fracaso. Y no lo hace sólo por la inclusión de un innecesario scroll y la desaparición del segundo jugador, sino especialmente por el retocado desarrollo que consigue incluso llegar a aburrir.



The Elf



Los laberintos son los principales protagonistas de Bubble Bobble. En ellos deberás demostrar tu habilidad en el "lanzamiento de burbuja".



LAS PUNTUACIONES

 TAITO	Nº Continuaciones: Infinit. Nº de fases: 99
 Acade	Nº jugadores: 1 Dificultad: Como hacer burbujas en invierno.
 50	 40
 70	 60

Los personajes.
 Muchos objetos, pantallas, enemigos, bonus...

Adicción sospechosa.
 Sonido barato.

LO MÁS

NUEVO



El arte del Matamarcianos



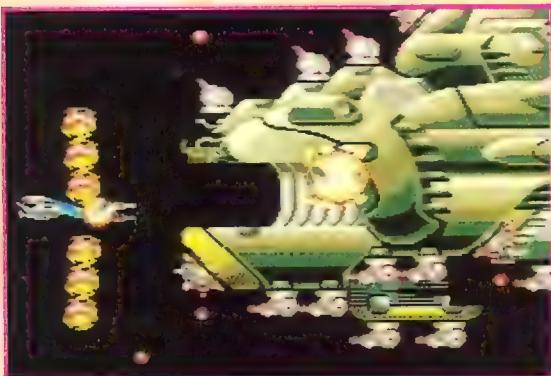
Como ya os comentamos hace algunos números en el reportaje que dedicamos a esta consola, la TurboGrafx conquistó los laureles del videojuego gracias a una gran versión del matamarcianos más popular de todos los tiempos: el R Type. Este gran mito, dios de las máquinas recreativas y orgullo de Irem, -sus creadores-, fué sin duda uno de los valiosos argumentos que utilizó la potente consola para cautivar a propios y extraños.

Pues bien, amigos, por fin los usuarios españoles vamos a poder disfrutar de esta gran apoteosis espacial llamada R Type.

Subiros a bordo de la nave Nectariana R-9, famosa en todos los rincones del universo por su gran versatilidad, gráciles maniobras y poderoso armamento. Dejaros guiar por mundos inexplorados donde sólo habitan repugnantes seres, cuyo único destino y dedicación es destruir a toda criatura extraña que rebase sus límites territoriales.

Consolegas, ya no tenéis escapatoria. Acabáis de entrar en los dominios de Bydo, donde todo rezuma maldad y vilezas mil. ¿Seréis capaces de salir con vida de sus tierras...? Sólo hay una forma de conseguirlo, y es acabando con el enemigo.

Hasta ahora nadie lo ha conseguido, pero los héroes como vosotros no abundan por estas latitudes espaciales...



Muchas son las virtudes de este genial título, pero la acción y los gráficos... son una auténtica pasada.



Las armas de la R 9

Ultra Power: si dejamos pulsado el disparador hasta que suba la barra de energía, un poderoso haz de lasers brotará de la nave. Ideal para las grandes formaciones de enemigos y monstruos de grandes dimensiones.

Ojuelos andantes: estos graciosos seres galácticos, nos ofrecerán múltiples ventajas.

La primera vez que consigamos su poder, una cápsula se unirá a nosotros.

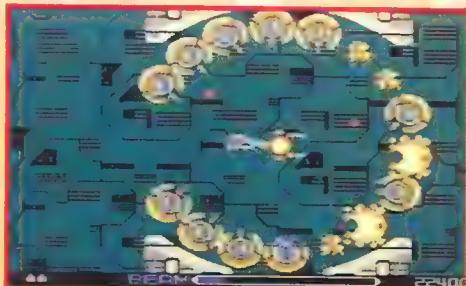
Más adelante y si no somos abatidos, nuevas cápsulas con diferentes poderes se sumarán a la nave. La de color azul, nos proporcionará un poderoso trio de lasers, la de color rojo, dotará a la R 9 de unos arrasadores círculos de protones de gran

tamaño y potencia, y por último, la cápsula amarilla permitirá a nuestra nave arrojar grandes andanadas de gas mostaza que recorren el techo y el suelo.

Otras armas que saldrán a nuestro paso son los misiles guiados por calor y unos escudos protectores y disparadores para la parte superior y posterior de la nave.



R-Type es un clásico, el "matamarcianos" por excelencia, que llega ahora para regocijo y disfrute de los usuarios de Turbo Grafx.



Puro R-Type, pura diversión

Todo lo que convirtió al R Type en una máquina arcade sagrada, mítica y super legendaria, está incluido en esta versión, la mejor sin duda de todas las que se han hecho hasta el momento.

Acción sin límite, alucinantes monstruos fin de fase, hiper suave scroll, ajustada dificultad, increíble adicción y perfecta jugabilidad. ¿Alguien de los presentes necesita alguna cosa más? Un título imprescindible para todo buen usuario de Turbo Grafx.



El reto está ahí, para todo aquél que esté dispuesto a escribir su nombre con letras de oro en los anillos del mismísimo Saturno.

En cualquier caso, lo que te podemos garantizar es que merecerá la pena arripiar la vida, pues acción y emoción no van a faltar a lo largo de las ocho increíbles fases que os separan del genuino Bydo, emperador de las galaxias más salvajes del cosmos.

Al final de todas ellas, un guardián de confianza del desgraciado ser ancestral, espera vuestra presencia, paciente y observador, preparado para iniciar una danza mortal a través de miles de pantallas, de la cual sólo saldrá un vencedor: el más hábil.

Pero no os entretengáis más, la R 9 espera en el hangar, con los motores al rojo vivo, dispuesta a surcar los espacios guiada por tus sabias manos.

¡Date prisa, héroe del cosmos!, Bydo te espera, arrogante y fanfarrón, retorciéndose de placer mientras piensa mil y una maneras de reducirte a polvo espacial.



LAS PUNTUACIONES

IREM + HUDSON SOFT

Nº jugadores: 1

Dificultad: Tan sagrada como el propio juego.

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 8, todas.

93



Matamarcianos

Una delicia visual, sonora, adictiva y jugable.

Igual que la máquina original.

84



Que no haya cuatrocientas fases más.

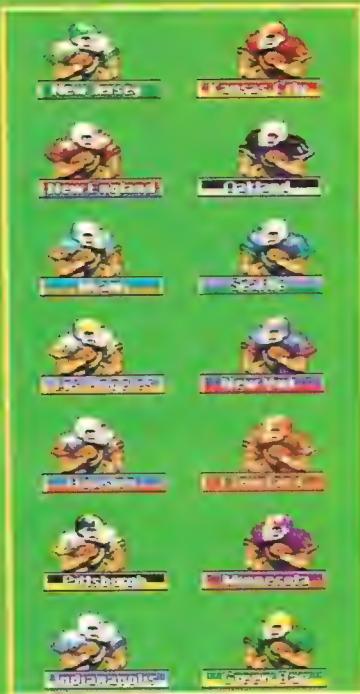
95



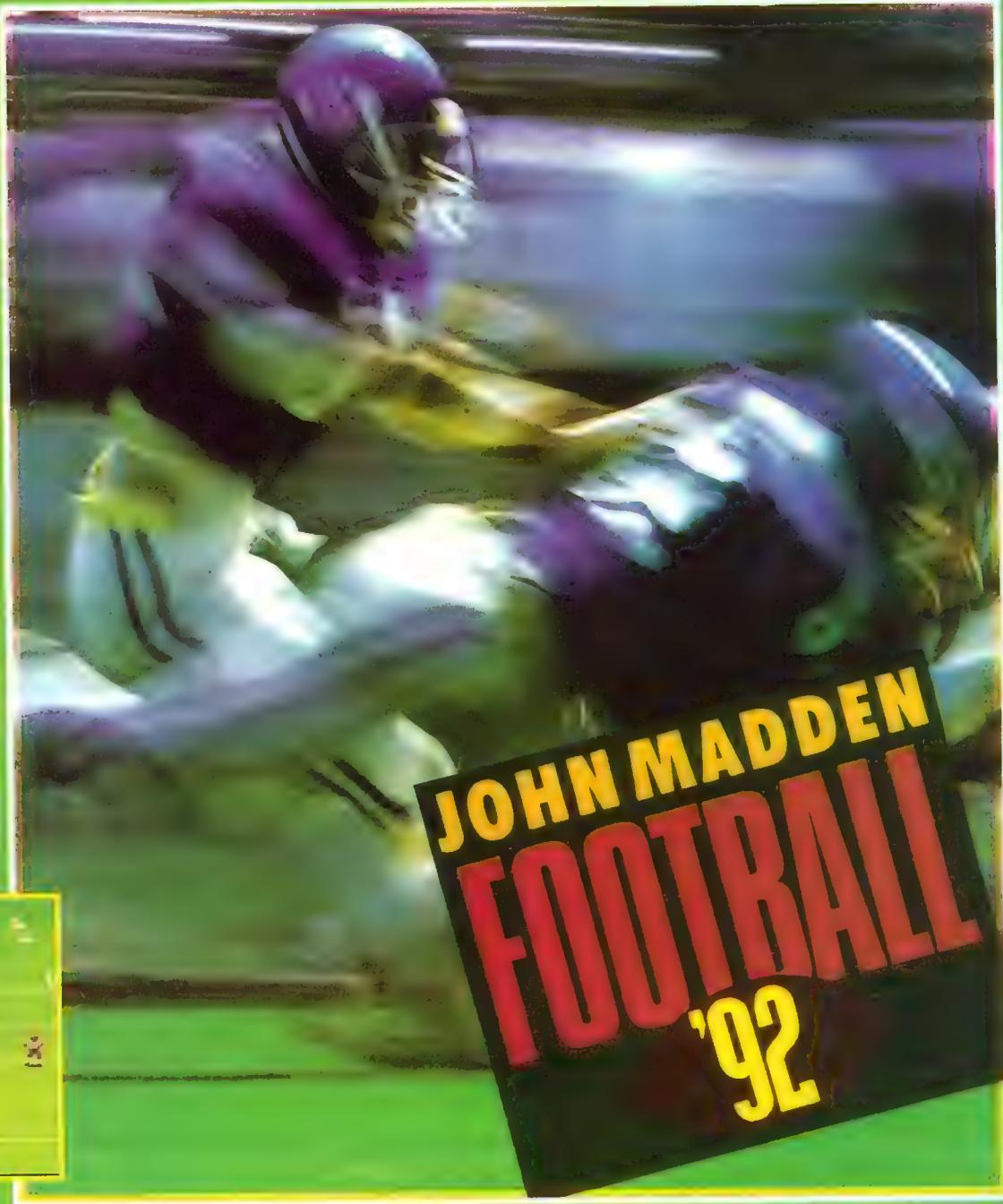
93

LO MAS
NUEVO

ÚLTIMA SALIDA: TOUCHDOWN (parte II)



Los equipos: Decididamente, en John Madden '92 han apostado por hacer más fiel la representación de los equipos. Y para ello no han dudado en ampliar la lista de participantes, otorgándoles a cada uno de ellos unas características bien distintas que harán que los encuentros resulten sumamente variados.



Fue en el mes de Octubre del año pasado cuando os descubrimos por primera vez un juego llamado John Madden American Football, un juego que sorprendió, alucinó y dejó tiritando al resto de simuladores que habían osado internarse en las profundas aguas del fútbol americano. Por un lado, este título nos demostraba que Electronic Arts sabía lo que hacía y por otro obligaba al resto de cartuchos de igual trama a elevar en demasía su calidad técnica.

Tras muchos meses de sonado éxito internacional, arrasando los corazones futboleros, John Madden fue nombrado mejor videojuego del año 90. Sin lugar a dudas, lo merecía.

Tal vez obligados por unos fanáticos seguidores que pedían más y más, se anunció la producción de una segunda parte, de nombre John Madden Football '92, la cual según todos los rumores, había conseguido superar considerablemente la calidad de su predecesor.

Por fin, -hace algunas semanas-, este carismático cartucho

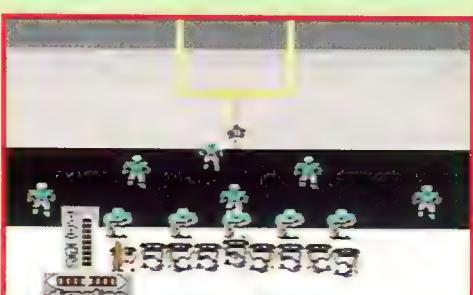
Las reglas del football americano

Seguro que a muchos de vosotros os pasa lo mismo que nos pasaba a nosotros hasta hace muy poco tiempo: que si, por casualidad, os ponéis delante de un partido de fútbol americano, no os enteráis absolutamente de nada.

Pues se acabaron los problemas. Con la ayuda de John Madden '92 vamos a explicaros detenidamente en qué consisten las reglas de este apasionante y espectacular deporte que tantas pasiones despierta en los Estados Unidos. Por algo será, ¿no?.



EL CAMPO Y LOS JUGADORES: El campo tiene 100 yardas de largo (unos 90 metros), divididas en dos secciones de 50. Participan once jugadores por equipo.



EL OBJETIVO: Consiste en obtener mayor número de puntos que el contrincante. Para ello deberemos llevar la pelota hasta la línea de meta del adversario (Touchdown), que se encuentra en un extremo del campo. Así se consiguen 6 puntos. Dispondremos de cuatro oportunidades (también llamadas Down) en las que deberemos avanzar más de 10 yardas. Si no lo conseguimos, el oponente tomará nuestro relevo ofensivo y dispondrá de otras tantas oportunidades de avanzar. Así, sucesivamente.

TACTICAS: Tanto si defendemos como si atacamos, la elección de las tácticas será de suma importancia, y con ellas determinaremos distintos parámetros. Por un lado están los grupos (o set) de jugadores que utilizaremos para unas u otras jugadas. Así podremos reemplazar un "set" de jugada rápida por otro de características más técnicas para un tipo de estrategia más precisa.

En segundo lugar decidiremos la formación que adquirirá en el campo el "set" elegido. Hay que tener en cuenta que ya sea una jugada de pase o carrera, nuestro Quarterback (el pasador) ha de estar convenientemente protegido de los embates del contrario.

Por último, elegiremos precisamente la jugada a realizar, con los movimientos de los once integrantes del "set".

|| Ojo porque una jugada de pase requiere de una gran fortaleza en las primeras líneas de contención|| Las jugadas de "pase corto" requieren quizás de mayor experiencia, aunque una vez cogido el tranquillo pueden llegar a satisfacer más que las de "pase largo".



TOUCHDOWN: Cuando uno de los dos equipos rebasa la línea de meta del contrario con la pelota controlada, suma seis puntos en su casillero. Estos puntos, seguidamente podrán ser incrementados en uno más si se logra introducir entre los dos palos el lanzamiento ("Punt") del que dispondrá. En caso de encontrarnos en el cuarto Down sin haber avanzado las diez yardas mínimas, es aconsejable realizar un lanzamiento, que de entrar entre los dos palos supondría, al menos, tres puntos.



INCOMPLETE: El incomplete se produce en el momento en que nuestro pase se pierde sin que el jugador para el que iba destinado lo haya recogido. Es una jugada que suele producirse con asiduidad, sobre todo si tus dedos consoleros no han practicado lo suficiente.

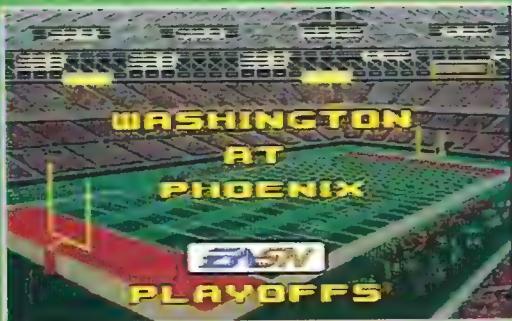


INTERCEPTION: La propia palabra lo dice: si realizamos un pase y, desgraciadamente, anda por allí un individuo del otro equipo que además ha recogido nuestra pelota, no nos quedará otro remedio que cortar la jugada y comenzar a pensar en la próxima táctica defensiva a utilizar.



FUMBLE: El Fumble se produce cuando, tras un lance, la pelota sale despedida fuera del control del jugador que la protegía. En ese momento, el jugador que la recoja otorgará la opción de ataque a su equipo, aunque si ésta cae sin que nadie la recoja, la posesión volverá al equipo que inició la jugada.

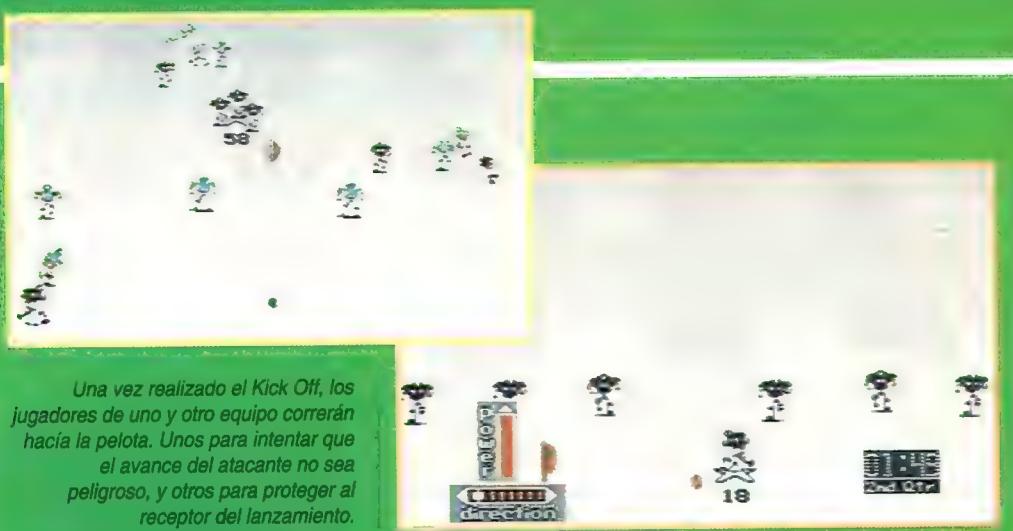
LO MAS NUEVO



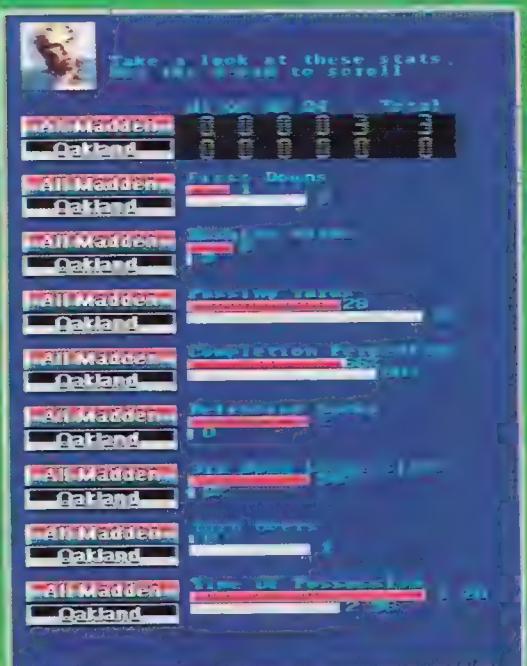
Elección de campos: A diferencia de la primera parte, donde los estadios eran elegidos por la consola aleatoriamente, ahora tendremos la oportunidad de elegir no sólo el tipo de campo, sino también el césped o la climatología.

Existen varios tipos de campos:cubiertos, descubiertos, con hierba artificial o con hierba natural.

La climatología, por su parte, será también decisiva, ya que podremos elegir desde un sol intenso hasta una de las mayores ventiscas del siglo, pasando por un buen chaparrón de agua o nieve.

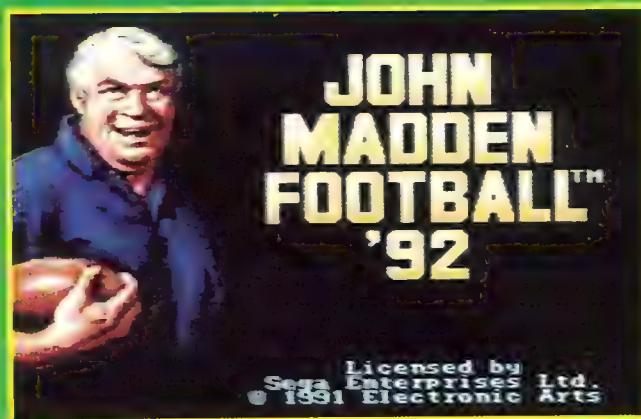


Una vez realizado el Kick Off, los jugadores de uno y otro equipo correrán hacia la pelota. Unos para intentar que el avance del atacante no sea peligroso, y otros para proteger al receptor del lanzamiento.



Todo es absolutamente espectacular en este súper juego: los gráficos, la perspectiva, los movimientos de los jugadores, la ambientación... ¡una auténtica pasada!

John Madden '92 no se limitará, como su antecesor, a darnos las estadísticas de nuestras acciones al final del partido y del segundo cuarto, sino que nos irá dando cumplida información de las yardas conseguidas, -o perdidas-, en cada Down (jugada) y en la consecución de cada Touchdown, donde nos resumirá además el número de pases y la efectividad de nuestro juego. Sin duda una información importantísima que agradeceremos de muy buena manera.



► hizo su aparición en España.

El momento en que llegó a nuestras manos, fue tenso. ¿Sería verdad que era aún mejor que el original? ¿qué podría tener de nuevo? ¿habría cambiado su mítica concepción tridimensional? y... lo más importante, ¿se habría conseguido mejorar la jugabilidad?

Pues bien, tras unos cientos de miles de duras y emocionantes partidas, hemos encontrado la solución a todas estas preguntas.

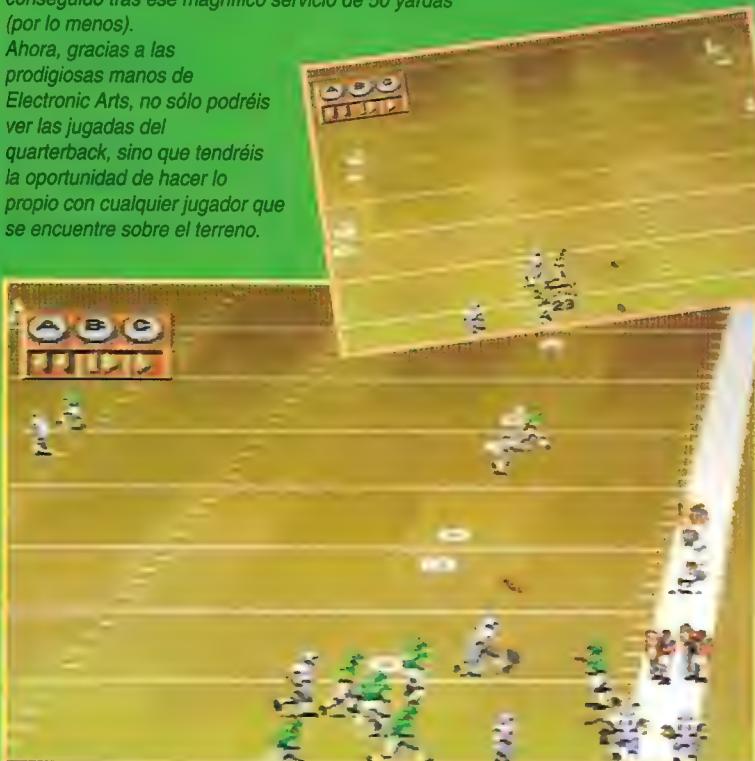
Efectivamente, John Madden '92 es un juego casi perfecto.

Manteniendo la perspectiva tradicional y demás elementos esenciales, la jugabilidad ha sido superada gracias a unas nuevas opciones que enriquecen y complementan todo aquello que pudiera haberse echado en falta en la primera parte. ►



Repetición de las jugadas: Suponemos que alguna vez habréis echado en falta la posibilidad de ver repetido ese touchdown que vuestro quarterback había conseguido tras ese magnífico servicio de 50 yardas (por lo menos).

Ahora, gracias a las prodigiosas manos de Electronic Arts, no sólo podréis ver las jugadas del quarterback, sino que tendréis la oportunidad de hacerlo con cualquier jugador que se encuentre sobre el terreno.



Play-Off: El sistema de eliminatorias no podían faltar a la cita. De esta forma se nos invitará a formar parte de una antológica Superbowl en la que podremos alcanzar el galardón de El Mejor Equipo del Mundo... conocido.

Como ocurría en la primera parte, posee numerosos "passwords" o claves que nos permitirán acceder directamente a eliminatorias más avanzadas.



LO MAS

NUEVO



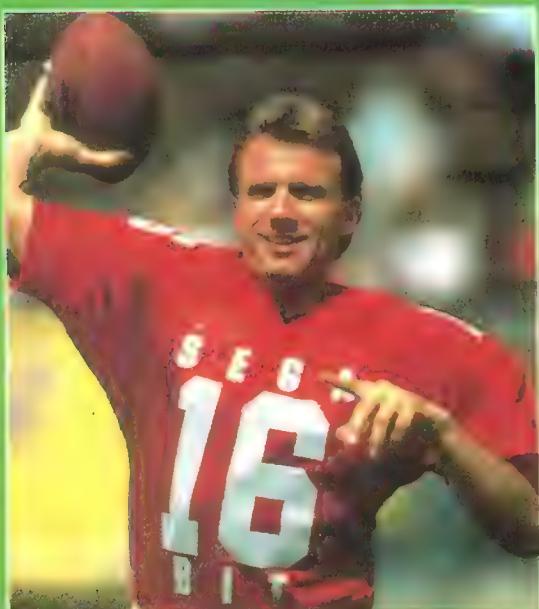
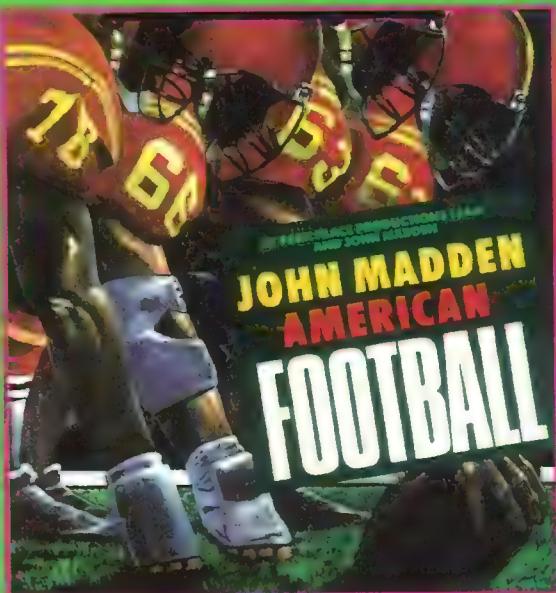
Existen otros juegos...

John Madden American Football: Mejor Juego del 90

John Madden se presentaba tímido. Su nombre no sonaba ni en los medios más informados del mundo consolero. Pero nada más introducirlo en la Mega Drive de Sega, el cartucho comenzó a hablar por sí sólo ¡¡¡y de qué manera!!!.

Una perspectiva cónica sorprendente y una facilidad de manejo digna de mención, dieron como resultado varios premios de la "crítica especializada" y un fuerte respaldo por parte de los usuarios, -especialmente norteamericanos-.

Había nacido una leyenda, que ahora, con John Madden '92, va ha quedar "afortunadamente" relegada a un segundo plano.



Joe Montana: El quarterback de San Francisco

Joe Montana se embarcó en esto de los juegos futbolísticos consoleros casi a la par que John Madden. Las cosas tampoco le debieron ir muy mal, ya que tras aquella primera incursión, se realizó una segunda entrega. La perspectiva en esta ocasión fue cambiada radicalmente, y bajo el apelativo de "Sports Talk." el juego se acompañaba de una voz que narraba el partido a medida que éste se iba desarrollando. Ambos títulos son excelentes, notables para ser exactos, y han hecho disfrutar lo suyo a la masa "segaora".

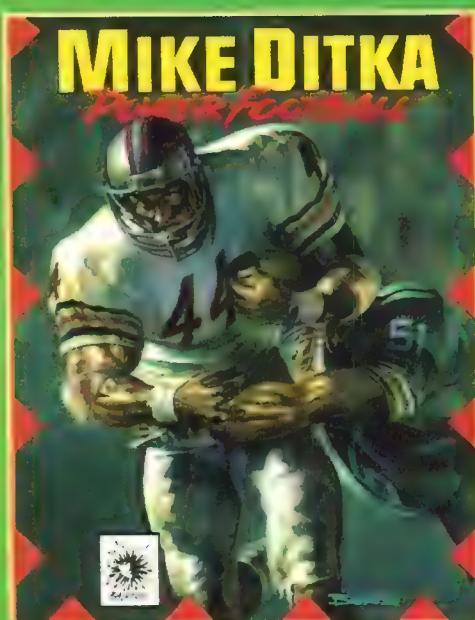


Mike Ditka: El entrenador de Chicago

Mike Ditka Power Football asaltaba las consolas tras las huellas del, en esas fechas ya mítico, "John Madden...". Las características que nos ofrecía no estaban mal: perspectivas tridimensionales, equipos de carne y hueso de la NFL y rigurosas opciones que contemplaban desde lesiones hasta fatigas varias. Todo en él cumplía...todo menos su desarrollo. La perspectiva (otra vez la palabreja) no era todo lo amplia que se hubiera deseado, y las extrañas opciones de pase, con sus cambios bruscos de pantalla, lo hacían verdaderamente tedioso.

De los simuladores de football hechos hasta el momento, posiblemente es el más flojo.

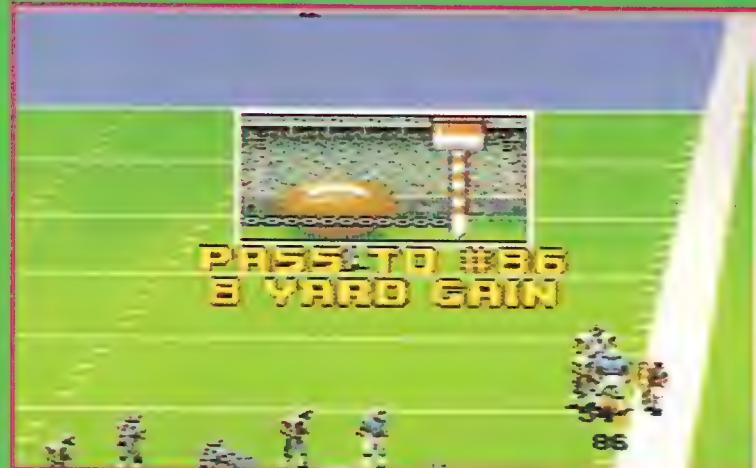
Y todo por culpa de su acelerada injugabilidad.



► Por un lado están las mejoras "inmediatas", es decir, aquellas que se ven de primera y que se refieren a la elección de equipos, el tipo de estadio, la climatología o los datos estadísticos sobre nuestros pases, avances en yardas o efectividad.

Por otro, están las que se refieren al propio desarrollo del juego, como puede ser el manejo de los jugadores, la incorporación de nuevas tácticas y ¡¡la soberbia opción de repetición de jugadas!!.

Pero, de todos estos detalles ya os hablamos en profundidad a lo largo de este extenso artículo. Tan sólo os diremos que John Madden '92 es un auténtico juegazo que, sin duda, contribuirá a que el fútbol americano gane numerosos adictos en nuestro país.



Las reglas del juego son un poco complejas, pero su excelente manual nos ayudará a resolver todas nuestras dudas.



La ventana de pases: En "John Madden '92" se ha resuelto de una manera muy sencilla el "problema" que presentaba su predecesor en las jugadas de pase y la consiguiente elección del compañero que tenía que recibir la pelota.

Tres, y no más, serán las opciones en forma de ventanas (con un

¡Ha llegado el gran espectáculo!

John Madden, el nombre del "monstruo" americano, ha resuelto visitarnos una vez más con un juego maquillado de espectaculares maneras.

¿Qué cómo? Con un motón de pases al son de unas repeticiones excelentes y con unos toques de perfección aritmética que redondean lo imposible y que no hacen sino aupar hasta la cúspide del cartuchismo deportivo a unos señores de proféticos, ya, conocimientos jugátiles.

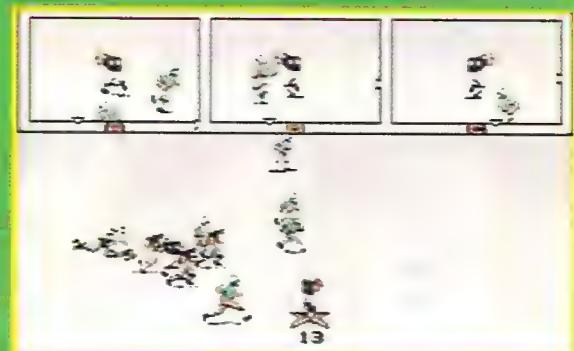
Una perspectiva que se mantiene en varias dimensiones, con otros tantos scrollles y sonidos dignos, y unas opciones mejoradas para evolución del usuario en ristre. Todo ello reunido en un sinfín de partidos, ganables o perdibles, tan espectaculares como divertidos.

Una bomba que has y debes comprender para tu total inserción en el mundo consolero hispánico.

Abstenerse eruditos de flagelo pernicioso.

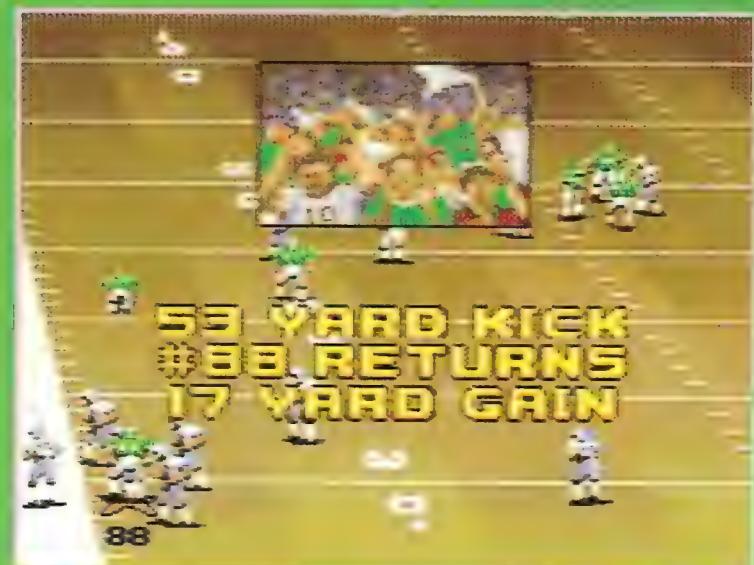


J.L. "Skywalker"



compañero en cada una de ellas) que se nos presentarán a la hora de dar un pase.

Dependiendo del botón que pulsemos tendremos acceso a un pase exterior o interior. Todo dependerá de la colocación del contrario y de la habilidad de nuestro quarterback. Así de fácil.



LAS PUNTUACIONES

ELECTRONIC ARTS

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Ha aumentado con la calidad.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 0



Deportivo



93



90



91



Mejora la esencia y los aciertos del mítico "John Madden"



!!!¿¿¿Qué??!!

92

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior.
(-): Réplica posición.
(N): Nueva entrada.

Listas de éxitos

GAME GEAR

1	(-)	Sonic
2	(3)	Castle of Illusion
3	(2)	Donald
4	(5)	Shinobi
5	(N)	World Class Leaderboard

La lista de la portátil de Sega sigue fiel a anteriores números. Los laureados, -por supuesto-, los sigue manteniendo *Sonic*, seguido de cerca por su compañero *Mickey*. *Shinobi* es otro de los clásicos que permanece en la lista desde siempre... ¡Y es que son unos juegos difíciles de superar!



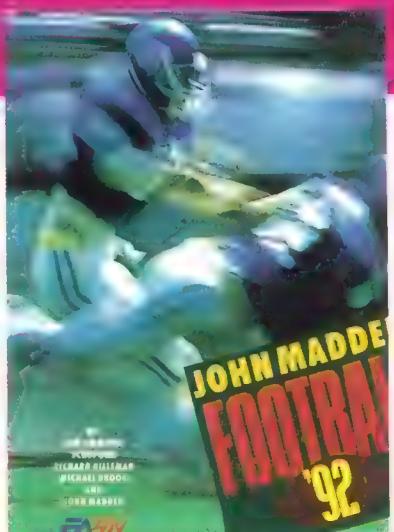
MEGA DRIVE

1	(-)	Robocod
2	(-)	Sonic
3	(N)	John Madden '92
4	(5)	Castle of Illusion
5	(N)	Marble Madness
6	(N)	Where in time is...
7	(6)	Shadow of The Beast
8	(7)	Thunder force III
9	(N)	Gynoug
10	(3)	Kid Chameleon

Lo más destacado, sin duda, para la mayor de las Sega es la llegada directamente a la tercera posición de una continuación antológica: *John Madden '92*.

Aunque no menos antológico es el pulso que mantienen en las dos primeras posiciones el amigo *Sonic* y el acuático *Robcod*. ¿Cuál de ellos aguanta más en ese primer puesto...? El récord está en seis meses...

Marble Madness *Where in time is Carmen San Diego* y *Gynoug* cierran notablemente un mes estrenosamente completo en estrenos.

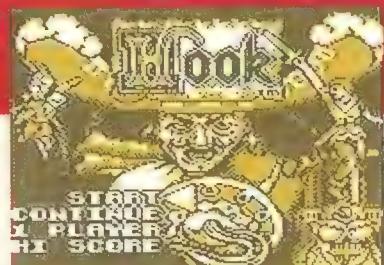


GAME BOY

1	(N)	Hook
2	(N)	R-Type
3	(N)	Rc Pro Am
4	(5)	Megaman
5	(3)	Double Dragon II

Hook, la película del año, ha sido la que ha inspirado a Ocean para realizar el título que preside la lista de la Game Boy.

Pero ¡jojo!, no os perdáis de vista al sensacional *R-Type* y al adictivísimo *Rc Pro Am* que acaban de llegar este mes rompiendo moles... ¡¡¡Dinamita pura!!!

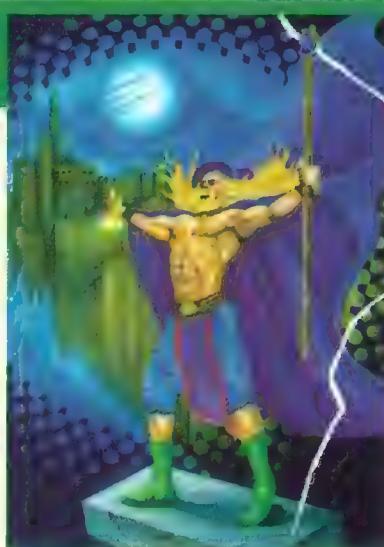


NINTENDO

1	(-)	Super Mario III
2	(-)	Star Wars
3	(N)	Solstice
4	(N)	Super Spy Hunter
5	(4)	New Zealand's Story
6	(7)	Jackie Chan
7	(6)	Championships Rallye
8	(5)	Rainbow Island
9	(N)	North & South
10	(N)	P.O.W.

Nuestro compañero del alma, *Mario*, sigue en el primer puesto, y nada parece indicar que vaya a dejar esta privilegiada posición, al menos por algún tiempo.

En cuanto a nuevas entradas tenemos al sobresaliente *Solstice*, obra maestra de la ingeniería isométrica y uno de los mejores títulos para Nintendo. Mención especial para el trepidante *Super Spy Hunter*, título que se va a convertir en imprescindible para todos los amantes de la velocidad. Por lo demás, nuevas entradillas, y un cierto saborcillo de cambios en los últimos cinco puestos.



LYNX

1	(-)	Scrapyard Dog
2	(-)	War Birds
3	(-)	Checkered Flag
4	(N)	Toki
5	(4)	Viking Child

Por fin hay algo de movimiento en la lista de Lynx, ya que *Toki*, la aventura del hombre más mono de toda la historia mundana, ha osado entrar por las buenas, rompiendo levemente la hegemonía que mantenían los veteranos: *Scrapyard Dog*, *War Birds* y *Checkered Flag*. A parte del mono, pocos cambios...



SEGA

1	(-)	Sonic
2	(-)	Shadow of The Beast
3	(-)	Asterix
4	(-)	Castle of Illusion
5	(N)	Sagaia
6	(5)	Donald
7	(N)	Air Rescue
8	(4)	Bonanza Bros.
9	(-)	Klax
10	(-)	Ghouls'n Ghosts

Alguien tiene dudas de quién ocupa el primer puesto en Sega... ¡Pues, pues que mira la lista... Y sobre el segundo... Y, ¿también? pues que diga mirando.

Y ya que está ahí, que eche una ojeada al mejor mala-marcianos que se ha hecho para la Master y que acaba de llegar directamente a la quinta posición: *Sagaia*, ¡palúdico!

Otra entradilla llamativa para el *Air Rescue*.

Por lo demás, los héroes habituales siguen haciendo acto de presencia: *Asterix*, *Mickey Mouse*...



C
E
C
C
G
S

El estadio "World Cup", situado en la localidad de Villaconsola del Monte, es el escenario donde se está disputando en estos momentos la gran final del Campeonato Regional de Fútbol. Cinco de nuestros mejores héroes consoleros han decidido ir a ver el partido.

El problema es que no había entradas suficientes (como podéis comprobar por el llenazo) y han tenido que dispersarse a lo largo y ancho del campo.

¿Serás capaz de encontrar dónde se encuentra cada uno de ellos?

Seguro que sí, pero, por si acaso, vamos a darte alguna pista.

Los cinco personajes consoleros escondidos son:

SONIC, MARIO, JAMES POND, TOKI y BATMAN.

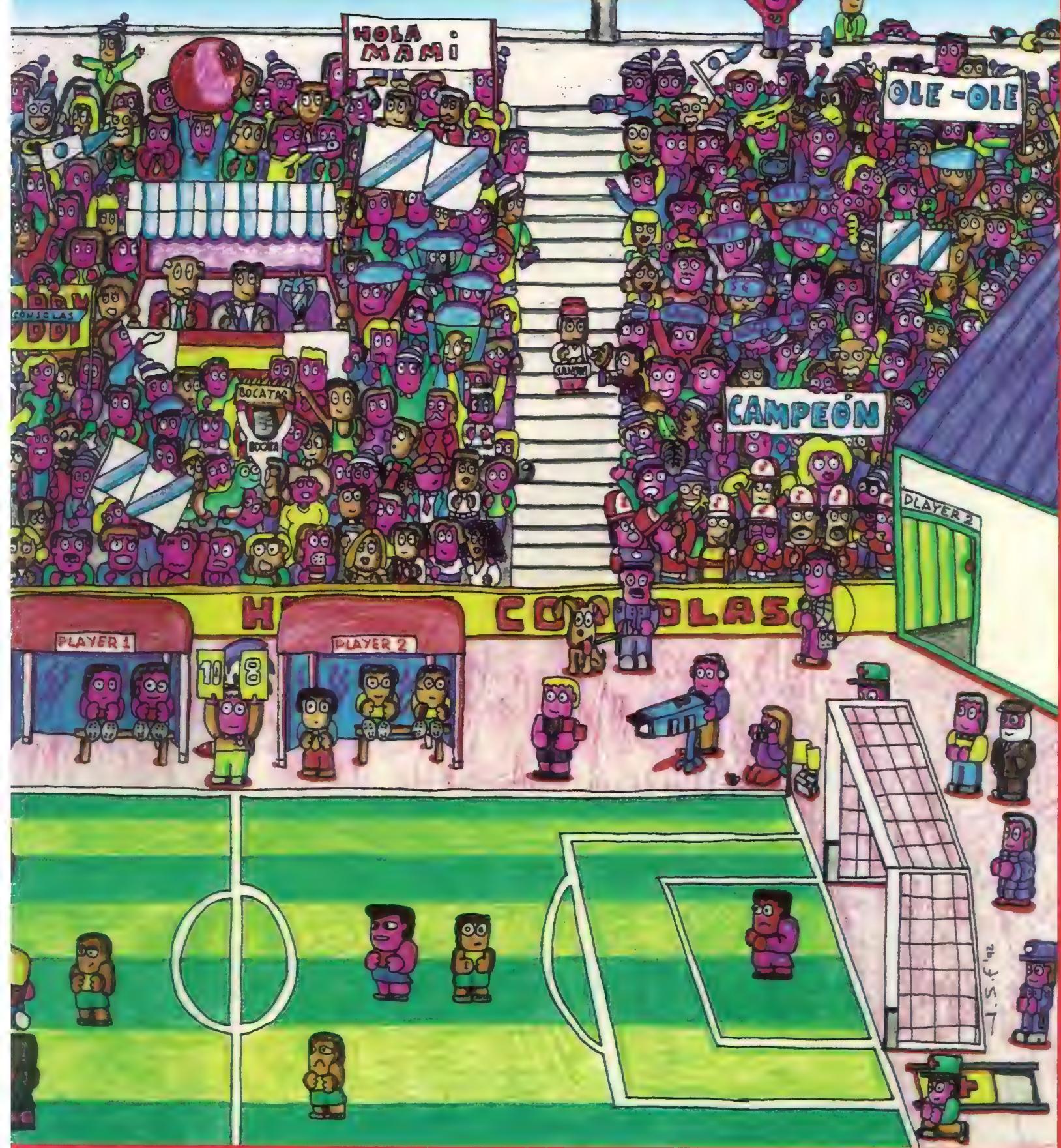
Y por si les encuentras rápido, te proponemos buscar a otros personajes:

EL SHERIFF A CABALLO, UN CIERVO, UN PRESO, UN CHINO, UNA SERPIENTE y UN SUBMARINISTA.

¡Suerte, y que los encontréis a todos!



ORLD CUP



LASERS & PHASERS

Bubble Bobble

Con este truco no lograremos acabar directamente con el malvado Von Bubba, pero proporcionaremos un montón de puntos a Bub y Bob.

Lo primero que tenemos que hacer es meter en una burbuja a los malos y luego explotarlos contra una pared, hasta que el marcador -de izquierda a derecha- señale cero y las dos



siguientes cifras iguales (por ejemplo: 155660).

Seguidamente explotamos a los malos y las burbujas restantes se convertirán en frutas. ¡Ah!, y si queréis pasárlas canutas, teclead lo siguiente:

R Y 7 C Q K 6 5.

Miguel Tortajada Rodríguez (Valencia)



Burning Force



Para conseguir 10 hombres por continuo, haz lo siguiente en la pantalla de trucos:

- 1- Mentalízate. Esto se consigue con una concentración de unos 10 ó 15 minutos.
- 2- Haz un precalentamiento. Te recomendamos tocar Las Valquirias con los dedos sobre una mesa de madera.
- 3- Allá vamos. Pulsa B, A, B, A, A, C, A y A.



PC Kid II Bonk's Revenge

Es el mismo juego pero con distintos nombres. Pero es igual de divertido en las dos versiones. Si quieres que el cabezón protagonista practique las rondas de bonus antes de jugar, sólo tendrás que hacer lo siguiente: vé al menú de selección de dificultad y allí pulsa el Botón II y Run. Hecho ésto, los cáscaras de huevo tienen los días contados.



World Cup

Con este mega-truco se pueden meter goles en propia meta y cargárnoslo en nuestra cuenta goleadora. No, no es broma, simplemente hay que hacer lo siguiente: Cuando tengamos el balón nos vamos a nuestra propia portería y sin meter el balón lo ponemos justo encima de la línea de gol. Despues de ésto pulsamos el botón A (el de centrar) y lo metemos dentro de la portería. Si lo hemos hecho todo correctamente la imagen se dirigirá a la derecha de la pantalla y el tanto aparecerá en nuestro marcador ante el desconcierto de nuestros rivales. Lo único que nos queda es repetir la famosa goleada contra Malta.

Jose Mariano Jorge Gómez (Algeciras)



Los Simpsons



Si quieres obtener tres vidas y una divertida prueba de sonido nada tan fácil como utilizar el cohete y dispararlo hacia la E del cartel de QUICK-E-MART. NO PROBLEM TIO.

Javier Gonzalez (Madrid)

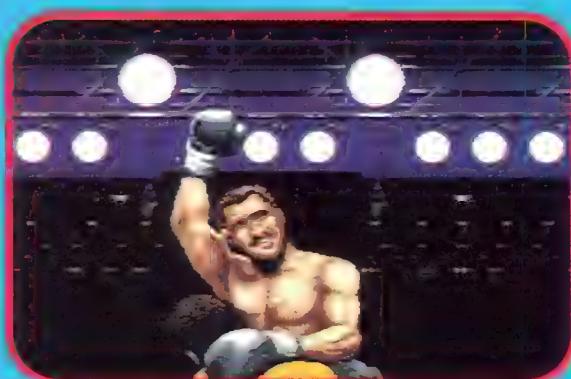
Buster Douglas Boxing

Dos hermanos de aficiones consoleras, residentes en Alcorcón para más señas, nos han mandado un truco con el que conseguir un crédito más cuando la fatídica frase de "Game Over" haga su aparición.

Para ello, y no lo repetiremos varias veces, debéis pulsar Arriba y Start. Así de fácil y sencillo, para regusto de vuestros dedos jugones.

Si con ésto no os alzais con el campeonato del mundo...

Jorge y Raquel Vico Pedrero
(Alcorcón-Madrid)



Buster Douglas Boxing

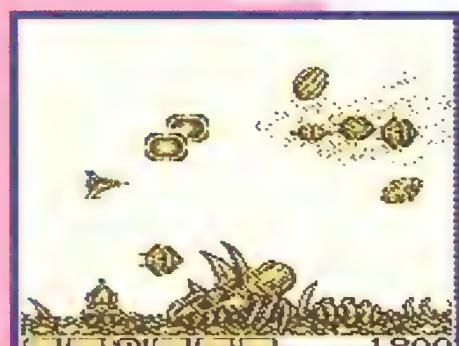
Aunque es bastante fácil acabar con los contrincantes (exceptuando el último, que dejaría K.O al mismísimo Tyson) hemos encontrado algunos trucos que te ayudarán a conquistar el cinturón del campeonato "megadrivero":

- 1- Los siguientes golpes son un poco difíciles de ejecutar, pero cuando los lleves a la práctica no habrá quien se te resista:
A- Dale a todos los botones (A, B y C) al mismo tiempo.
B- Pulsa Abajo y todos los botones.
C- Arriba y todos los botones.
- 2- Para tumbar a "Iron Head" tendrás que jugar a los puntos más que a intentar el K.O, ya que por mucho que le sacudas, él siempre se volverá a levantar. Así que no te esfuerces y decántate por el K.O. técnico, osea. tumbale 3 veces en el mismo asalto.

Némesis

El más famoso de los juegos de marcianos en la mejor revista de consolas.

Durante el juego pulsa Arriba, abajo, izquierda, derecha, B, A, B y A para llenar tu nave de todas las armas inimaginables. Podrás hacerlo todas las veces que desees, con lo que acabarse el juego dejará de ser algo imposible para tí.



Putt & Putter

Emular a Severiano Ballesteros o Nick Faldo nunca ha sido fácil, por eso aquí va un truco que si no vale para ser tan buenos como ellos, nos impedirá hacer el ridículo.

En la pantalla de presentación pulsa simultáneamente 2 y Start para que salga un super menú, con el que podremos elegir el total de pelotas, utilizar el test de sonido, etc...

Alejandro Besada
Juez (Málaga)



LASERS & PHASERS

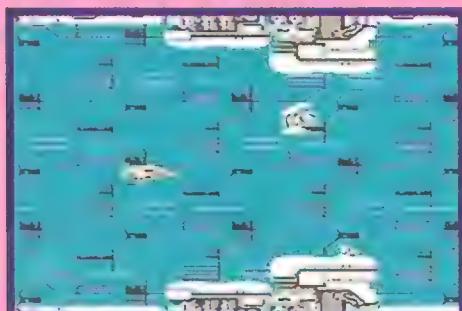


Pengo

Si quieres aumentar el número de vidas además de elegir la fase en la que empezar, haz lo siguiente: Pulsa start y al mismo tiempo la diagonal arriba-iaquierda y los dos botones de disparo varias veces.



José Hernandez Martinez (Murcia)



R-Type

El malvado imperio Bydo ha tomado el control de la galaxia. Sólo tú y tu nave podréis enfrentarlos contra el tirano extraterrestre.

Así comienza el clásico entre los clásicos, la obra maestra de Irem. Pues para conocer también el final, tenemos dos posibilidades: una, ser un "bestia" de los video-juegos y hacérselo sin ningún tipo de ayuda, y otra es tomar buena nota de este truco: con él conseguirás hasta 12 magníficos créditos. El botón de movimiento (el de la izquierda) tiene que ser movido continuamente en

dirección contraria a las de la aguja del reloj y en círculo. Todo ello antes de que acabe el tiempo en la pantalla de continuación de la partida.

Alejandro López Ponte (Málaga)



Para obtener 29 vidas en este clásico de los matamarcianos sólo tienes que hacer algo tan sencillo como pulsar: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A, B, A y start. No son demasiadas vidas para un juego tan duro como éste, pero en tus manos seguro que resultará más fácil que comerse un Bollicao.

Eduardo Romero Alvarez (Málaga)



Salamander



Megaman



El malvado Dr. Willy quiere acabar con Megaman, y nuestra labor es impedirlo.

Para conseguirlo aquí os damos las claves para algunas de las creaciones del malvado doctor:

ELECMAN - A2, A4, B3, D1, D2,

ICEMAN - A1, B4, C1, D2, D4

FIREMAN - A2, A3, C1, D2, D3

CUTMAN - A2, A1, B4, C2, C3



Turrican

Para alucinar con este juego puedes hacer dos cosas: montarte tu propio maratón y ver cuántas aguantas sin levantarte o poner en práctica este flipante truco. Pulsa abajo en el pad, y sin soltarlo dale a los siguientes botones en este

orden: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A. Si lo haces bien te auto-transportarás a una pantalla de opciones en la que podrás conseguir vidas infinitas o seleccionar el nivel en el que empezar.



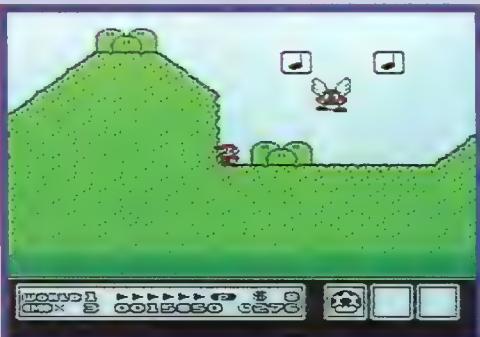
Space Harrier

Este juego será aún mucho más divertido gracias a este mega-truco consolero. Consiste en acceder a la pantalla de menú de sonidos y seleccionar los números 7 - 4 - 3 - 7 - 4 - 8 - 1. Los hacéis sonar uno a uno y pasaréis a una pantalla secreta en la que se puede seleccionar el nivel de dificultad y, ésto es lo más alucinante, podréis elegir que el protagonista sea un hombre o un avión.

Jorge Romero Carbonell (Tarragona)



Super Mario 3



Cuando estéis en la pantalla 1-3 hallaréis un silbato mágico. Cuando casi lleguéis al final de la pantalla, subiros a un ladrillo blanco en el que hay una tortuga roja. Tirarla por ahí y agacharos en el ladrillo. Manteneros en él un rato hasta que caigáis al suelo: os encontraréis caminando por detrás del decorado. Seguid hasta el final, y en vez de coger una carta, apareceréis en una casa de Toad. Sólo hay un cofre, pero en él encontraréis el silbato prometido. Con él podréis ir al país que queráis.

Victor Manuel Ortiz Díez (Madrid)



Venga,... seguid enviándonos trucos a LASERS Y PHASERS y vuestros dibujos más locos a QUE LOCURA

Ahora todos aquellos que sean tan buenos que no lo podamos resistir,... (léase, todos los que publiquemos), recibirán este estupendo AEROBIE

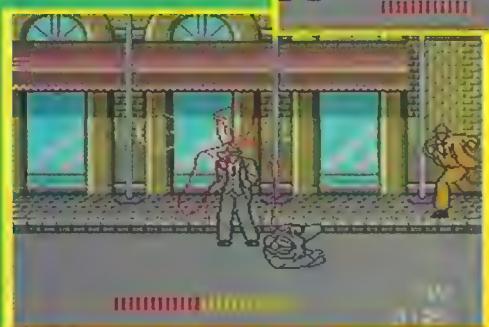
El AEROBIE tiene el récord GUINNESS de mayor distancia alcanzada, ... ¡Nada menos que 383 metros! ¡Venga, consolga, supéralo!

Enviad vuestros trucos a "LASERS Y PHASERS" y vuestros dibujos más locos a "QUE LOCURA". Apúntate bien la dire: HOBBY PRESS, S.A. C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No se te olvide poner a qué sección va tu carta.

LASERS & PHASERS

Dead Angle

Asegúrate de que los dos pads están conectados y pulsa alternativamente izquierda y derecha en ambos pads cuando está la pantalla de presentación. Oirás un pitido, con lo que el truco funciona. Con esto conseguirás 999 balas para coser a tiros a los mafiosos de turno, y también podrás seleccionar hasta 24 vidas y el nivel en el que quieras empezar. ¡Son tiempos duros para los chicos de Al Capone!



Golden Axe II



Si quieras que los enemigos de este super-juego sean más "pachuchos" y fáciles de derrotar bajo los golpes de tu potente espada, pulsa las siguientes teclas: diagonal abajo-derercha y los tres botones a la vez (A, B, C) al mismo tiempo en la pantalla de "1 PLAY / 2 PLAY / OPTIONS". Con esto accederemos a otra pantalla que pone "EASY L GAME / THE DUEL". El resto de la aventura es cosa tuya.

Oscar Muñoz Jareña (Valencia)



Sigue siendo el número uno de ventas de Game Boy en todo el mundo y seguirá siéndolo durante mucho tiempo. Así pues, un truco para el mejor. Se aplica en lo

que en teoría es el final del juego. Cuando te cargues a Tatanga pulsa A y B juntos para tele-transportarte a un nuevo mundo con nuevos monstruos y peligros para Mario.

MARIO X 02 WORLD TIME
8850 0x63 1-1 268



MARIO X 00 WORLD TIME
21600 0x06 1-2 386



Megaman 2

h, amigos, he descubierto una super clave para pasar completamente de todas las fases y enfrentarnos, así, de primeras, al villano Dr. Willy.

Cuando el juego os pida un determinado password, introducid éste: A2, B1, B3, B5, C2, D1, D2, D4, E4 y ya veréis, ya. ¡Ah, por cierto!, el de la foto soy yo y me llamo Xavier Terra y os escribo desde Masnou, Barcelona.



Super Mario Land

que en teoría es el final del juego. Cuando te cargues a Tatanga pulsa A y B juntos para tele-transportarte a un nuevo mundo con nuevos monstruos y peligros para Mario.

Gates of Zendocan

Cuando salgas en la pantalla "Trix", pulsa en el joypad la diagonal derecha y abajo a la vez, antes de que se defina la pantalla, hasta que atravieses el suelo. Allí abajo saldrá una pared, puedes pasarlo por arriba, entre el techo y la pared; después saldrá una stalactita, puedes pasar por debajo, y luego vuelve a salir otra pared. Tras pasarlo aparecerá una puerta que te llevará a una pantalla sin nombre. Allí se te darán 4 aliados. Tras ésto saldrás por otra puerta y entrarás en la pantalla "Nerb" y todo seguirá normal. ¡Suerte!.

Alejandro Alamo Alfaro (Baleares)



Afterburner II

Quizás es la mejor conversión de todas las que se han hecho sobre la supermáquina de Sega, pero también una de las más difíciles. Pое eso que seguro que todos los usuarios de Megadrive están deseando un nuevo truco para este supersónico



simulador: Ahí va. Cuando te aparezcan muchos enemigos pulsa en el pad derecha o izquierda sin parar y sin soltar el botón de disparo. No habrá nada en el aire que se te resista, pero rápido que te esperan en el portaviones.

Jorge Aloguin Alastruey
(Madrid)



CASTLEVANIA 3
SUPER MARIO 3
THE SIMPSONS
FINAL MISSION
CRISIS FORCE
A.S.E. (SUPER PESCA)
M.A.R.T.
HERCULES FOREMAN
GUN NAC
BUNNY COMBAT
JACKIE CHAN'S ACTION
SUPER CONTRA
DRAGON FIGHTER
BANANA PRINCE
ZOMBIE NATION
TWIN BEE 3
RED HAT
TAIL SPIN
RED FORTRESS
FIRE BIRD
SILK WORM

Juegos

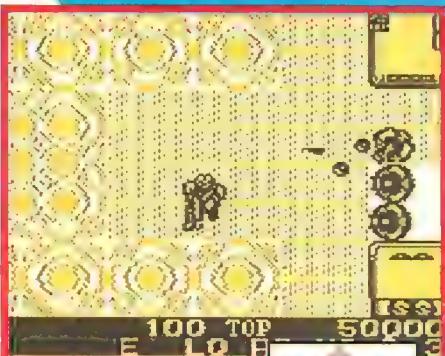
(Cada título 5.400
OFERTA 3 x 2)

Comprando 2 regalamos 1

SUPER DRAGON BALL Z 2
THUNDER & LIGHTNING 3
JIU JITSU LEGEND
ADVENTURE ISLAND 2
DOUBLE DRAGON 3
DARKMAN
SNOW BROTHERS
TOM & JERRY
MEGAMAN
TETRIS
NINJA TURTLE
TOTALLY RAD
ROBOCOP II
KAGE FIGHTER
BATMAN

Burai-Fighter De luxe

Para que pases sin ningún tipo de esfuerzo este shoot 'em up de la portátil de Nintendo, ahí van las siguientes claves:



Niveles	Fases	Claves
EAGLE	2º	HGKM
	3º	CPFG
	4º	JJCM
	5º	DKLF
ALBATROS	2º	HGNC
	3º	BMHB
	4º	DGBF
	5º	JGJH
ACE	2º	CBHL
	3º	MHCB
	4º	CDMN
	5º	KDPG
ULTIMATE	1º	CDCP
	2º	LMCJ
	3º	CCHL
	4º	HFKP
	5º	BNGN

Si después de ésto no llegas al final del juego... 2º Fase MHCB 3º Fase

Alfonso Sanz Arribas (Madrid)

RoboCop

Para que el formidable juego de Ocean no te haga pensar que ésto de las consolas no es lo tuyo, te vamos a dar un truco con el que las continuaciones, tres en un principio, no desaparecerán jamás de tu vista. Atento, porque ahí va.

Cuando hayas «gastado» las continuaciones que te permite el juego y el letrero de Game Over eche a perder muchas horas de juego, pulsa simultáneamente los botones A y B, y select. Pulsa entonces Start para ir a la pantalla de presentación. Si no te crees que haya pasado algo, elige «Continue» y volverás al lugar exacto en que habías muerto.

Tenéis un futuro «aplastante», chicos.



GAME GEAR



17.900 Pts.

Juegos: 4.190 - cada título

Juegos MEGA DRIVE
6.900 - cada título

GAME BOY



12.900

Juegos GAME BOY
3.600 - cada título
9.900 x 3 títulos



Forma de pago

- Cheque a ANTBER
- Contra reembolso
- Tarjeta crédito

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

BUSCAMOS
DISTRIBUIDORES
Y
REPRESENTANTES

ANTBER
C/ López de Hoyos, 391
Teléf.: 381 70 17
28043 MADRID



La primera aventura del gambero Simpson en el Game Boy ha sido realizada con vistas a partírnos la cabeza. Entre arcade y tiras lineales se ha introducido un maquiavélico punto de dificultad que, en el mejor de los casos, nos obligará a dedicar nuestro empeño durante varias horas.

En este "Acaba con..." vamos a intentar que esas horas se conviertan en minutos y que la escapada de Bart & sister no guarde ni un sólo secreto para los que, como nosotros, somos unos fanáticos de la portátil y del mejor dibujo animado de todos los tiempos. Chicos, chicas, ¡la aventura está servida!

Y entramos directamente en materia. Como sabéis, entre las múltiples **habilidades** de Bart encontramos la de **escalar** árboles, postes, rocas o cualquier cosa que se le ponga delante simplemente con mover el Control Pad hacia arriba. También es un maestro **tirando pelotillas**, aunque éstas tienen los inconvenientes de que sólo paralizan momentá-

**Seguro que ya cuentas
en tu completa juegoteca
con este sensacional
título protagonizado por
el pequeño de los
Simpsons.**

**Pero también estaríamos
por asegurar que todavía
no has conseguido llegar
hasta el emocionante
final del juego.**

**Pues... ¿para qué
estamos nosotros aquí?
¡Para ayudarte a
conseguirlo, por
supuesto!**

**Así que, ya sabes, a
leerte tranquilamente
este artículo y...
¡a acabar con Bart
Simpson!**

neamente al enemigo al que alcancemos, y que tienen un corto recorrido horizontal.

Otra arma mucho más interesante son los boomerangs, que podremos lanzar diagonalmente, y que acabarán con cualquier persona-bicho que nos moleste; éstos, sin embargo, tienen el fallo de que si no los escogemos a la vuelta de su giro nos quedaremos con un boomerang menos. Y no son infinitos.

En cuanto a los **enemigos**, ya sabéis que los más típicos son unos **macarras** de nuestra altura que se dirigirán impasibles hacia nosotros con la intención de quitarnos uno de nuestros impactos de inmunidad, que son una especie de **monedas** que tienen la misma función que los puntos de energía de otros juegos, (ya sabéis que si nos quedamos sin ninguno también nos quedaremos sin una vida).

Volviendo a los macarras, sabéis que a veces saltan, otras se agachan, otras nos lanzan objetos, etc ... pero recordad que con un buen boomeranazo podremos acabar instantáneamente con ellos. Yatención, porque si es un enemigo un

poco mas oscuro de lo normal, al morir desprenderá un impacto de inmunidad que podremos y deberemos recoger.

FASE 1: Recogida de banderas

Son las 7 de la mañana y empieza una nueva jornada en este campamento mortal. En la primera actividad, Bart deberá encontrar y recoger **todas las banderitas** que se encuentran diseminadas por el campamento, para lo que bastará con pasar por encima de ellas.

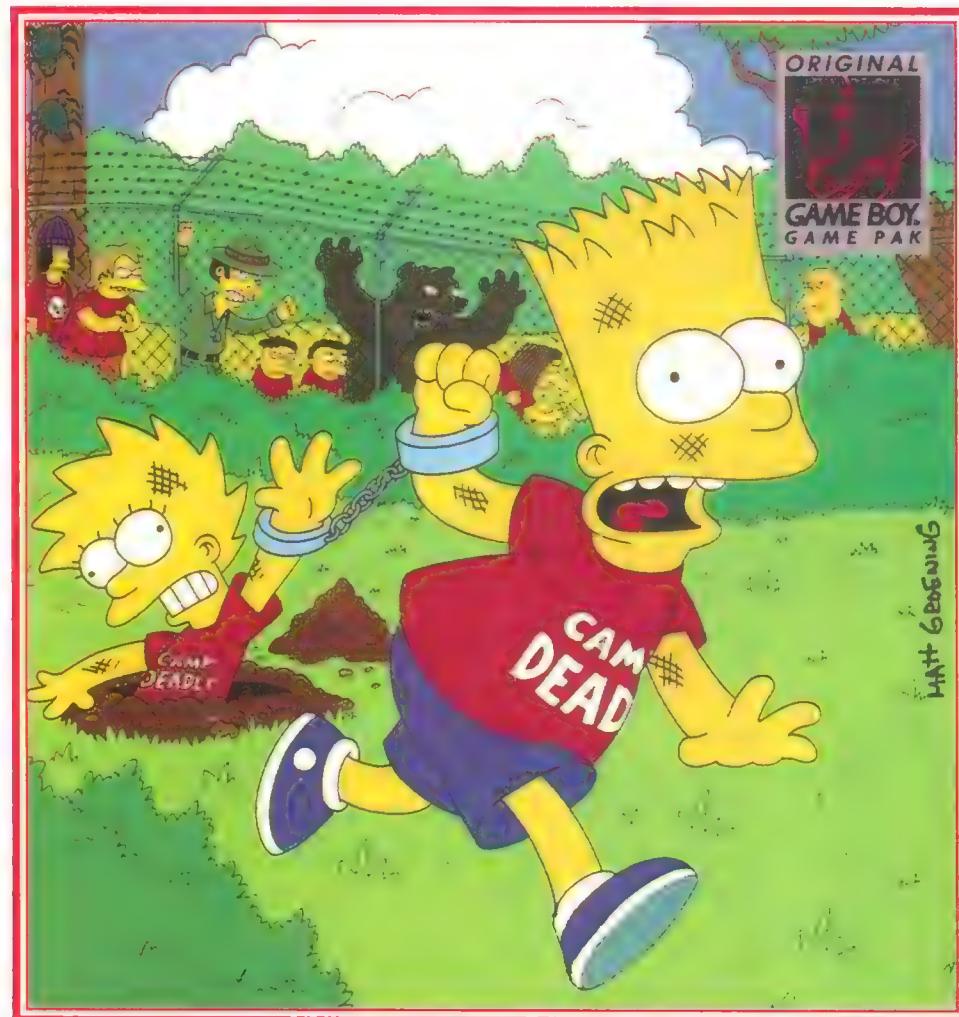
Estaremos solos contra todo un **batalión de gamberros** dispuestos a que fracasemos en nuestra misión, y como única ayuda contaremos con el apoyo de **Lisa**, la cual nos proporcionará boomerangs y protecciones que ya comentaremos más delante.

Nada mas empezar veremos la primera bandera que recogeremos **tras saltar a la rama**. En el siguiente árbol se encuentra Lisa, la cual nos ofrecerá **cinco boomerangs**, por lo que saltamos para cogerlos y seguimos avanzando a la derecha. Hay que puntualizar que si se nos ocurre disparar a Lisa antes de recoger el objeto que nos ofrece lo soltará al vacío tras quejarse sonoramente de nuestro comportamiento.

Delante de nosotros veremos el primer río que sobrepasaremos saltando desde la rama. Despues de esto nos encontraremos con uno de nuestros enemigos mas imprevisibles: el **enjambre de abejas**, las cuales al mínimo roce convertirán a Bart en un auténtico colador. Para superar esta dificultad nos subimos al árbol de la derecha, y desde su rama saltamos por encima de la colmena, con cuidado de no disparar porque las abejas se lanzarían hacia nosotros.

Tras esto veremos un **rio** de grandes proporciones, por lo que subiremos al árbol y entraremos en la **cabaña**, custodiada por **Linside Bill**. El punto flaco de este gordiflón es su **cogote**, por lo que para dejarlo K.O. deberemos saltar sobre él, girarnos en el aire y lanzarle un certero boomerang antes de que se de la vuelta. Despues de ésto seremos recompensados con **dos impactos de inmunidad**, y veremos a **Lisa** ofreciéndonos **un paquete**, que recogeremos y durante unos segundos nos convertiremos en un perfecto apicultor ya que con este disfraz tendremos inmunidad contra las abejas.

Bajamos del árbol y saltamos a la ca-



beza de payaso de la izquierda, la cual se materializará en **una vida extra**. Saltamos a dos enemigos para no perder el traje, y pasamos delante de la colmena para recoger la siguiente bandera.

Después de ésto saltaremos dos ria-chuelos desde las ramas a los árboles

Macarras peligrosos, enjambres de abejas, ríos infranqueables... "eran" algunos de los típicos peligros de este juego.
Ya no lo serán más.

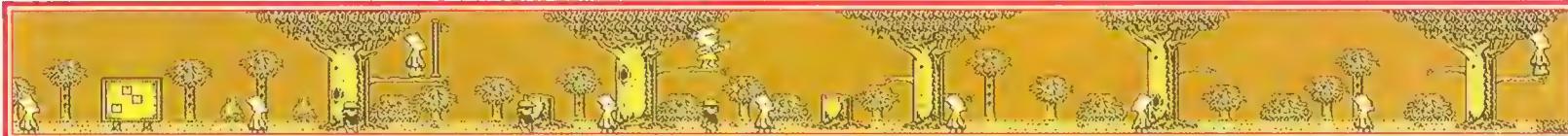
que los preceden, y superaremos otro enjambre saltando por las ramas. Si lo logramos pasalo, se nos ofrecerán dos alternativas. La más lógica es subir por el próximo árbol y enfrentarnos a **Rebound**

Rodney, pero si queremos **ganarnos una vida extra** nos subiremos a la rama de este árbol y saltaremos enérgicamente hacia el río, cayendo en una **pequeña plataforma**, para luego saltar a la orilla y recoger la vida en formato circense. Si optamos por luchar contra **Rodney**, nada más verle **lanzaremos un boomerang** hacia la zquierda y le saltaremos, con lo que **Rodney** se dará la vuelta para alcanzarnos y al regreso del boomerang éste le dejará fuera de combate. Tras ésto, **Lisa** nos dará un **equipo de jugador de rugby** que nos protegerá de los enemigos mientras avancemos.

Hagamos lo que hagamos, más adelante, en lo alto de un árbol veremos **otra vida** que recogeremos sin dudar. La siguiente dificultad es un río que atravesaremos saltando al tronco flotante para recoger la última bandera.

FASE 2: El almuerzo

Lo primero que se nos advierte en el tablón de anuncios es que **está prohibido**

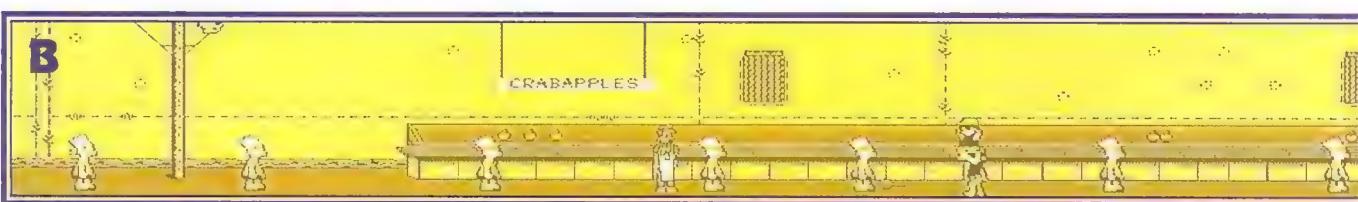
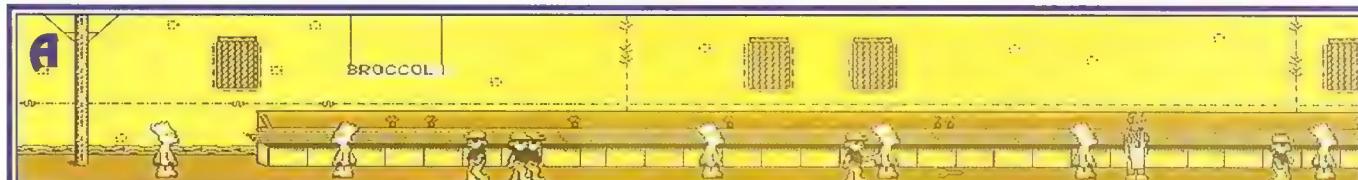
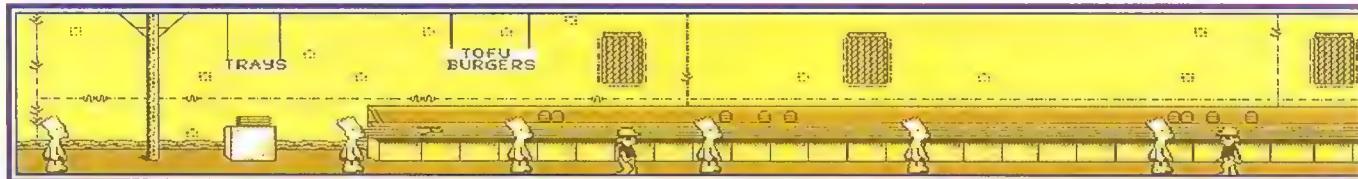


En esta primera prueba los macarrillas de poca monta serán nuestros principales rivales. Un buen pelotillazo a tiempo, y ja seguir nuestro camino recogiendo banderas!

Abajo podemos ver uno de los mayores inconvenientes de esta fase. Sí, nos estamos refiriendo a los enjambres de abejas. ¡Pero eso no será nada comparado con el enfrentamiento que deberemos librarnos contra el temible Rebound Rodney!.



FASE 2



bido hacer batallas de comida, y efectivamente, si delante del encargado lanzamos comida nos obligará a tragarnos toda la que nos quede, lo cual no nos impide lanzarla mientras que no seamos visto, y ésto es exactamente lo que tenemos que hacer.

Entramos en la tienda y hasta que salgamos de ella únicamente podremos disparar los alimentos que anteriormente habremos recogido de los mostradores.

Esta prueba esta dividida en **tres secciones**, cada una con su alimento particular, y nos limitaremos a avanzar hacia la derecha recogiendo comida y lanzándola contra nuestros enemigos, los cuales nos responderán "amablemente" con cuchillos y tenedores.

Al final de cada sección, Bart tirará la comida que nos sobre, y **por cada cinco alimentos** se nos recompensará con un

impacto de inmunidad, por lo que no debemos desperdiciar la comida (¿dónde habremos oido ésto antes?).

cuenta de las manzanas.

FASE 3: Regreso a la recogida de banderas

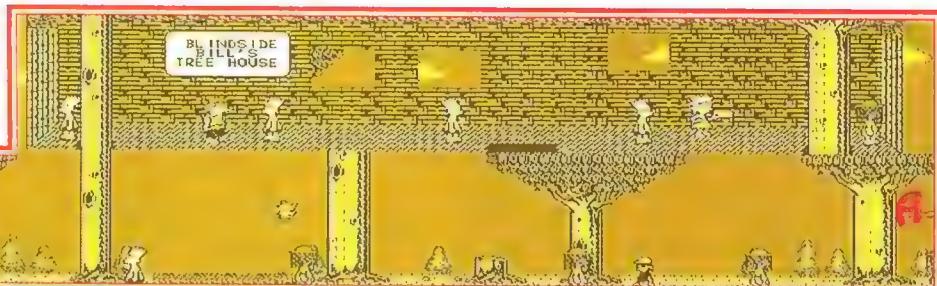


Tras acabar con las hambuerguesas podremos recoger una vida extra. Luego combatiremos con Brocoli, para coger otra vida que hay en lo alto del poste, y finalizaremos dando buena

Y a por la tarde, Bart volverá a su labor de **captura de banderas**. Lo primero que hacemos es **recoger los boomerangs** que Lisa nos frece, que mucha falta nos van ha hacer. Avanzamos disparando sin cesar contra los enemigos que se nos tirarán de los árboles, atravesamos un riachuelo y nos encontraremos a un monitor del campamento colgado boca abajo pidiéndonos que le rescatemos.

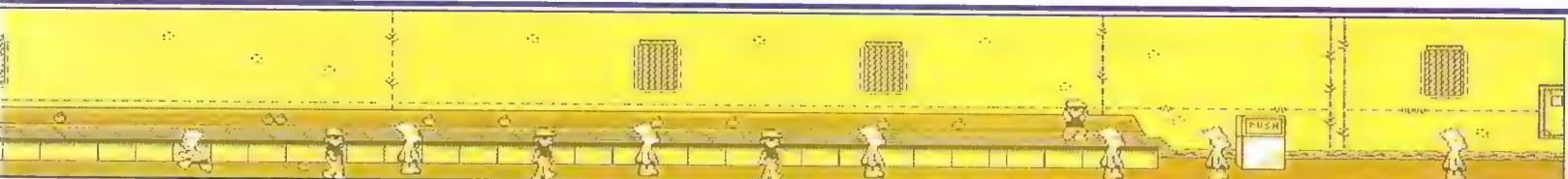
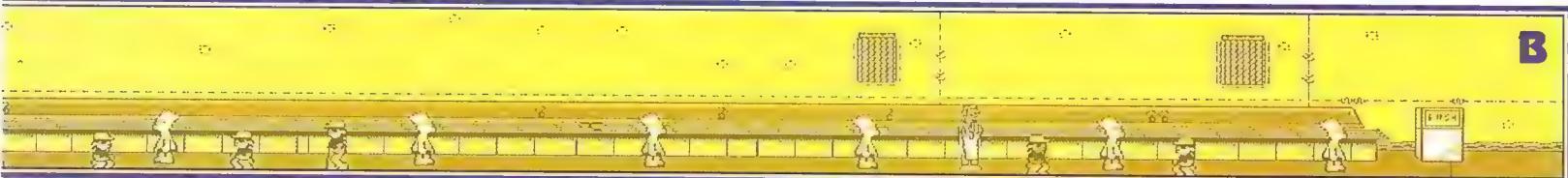
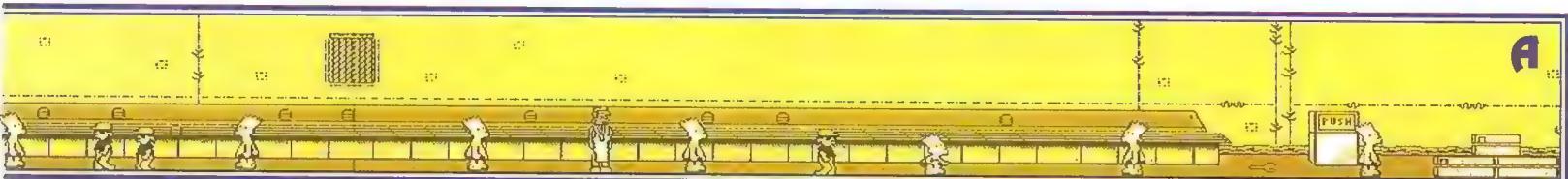
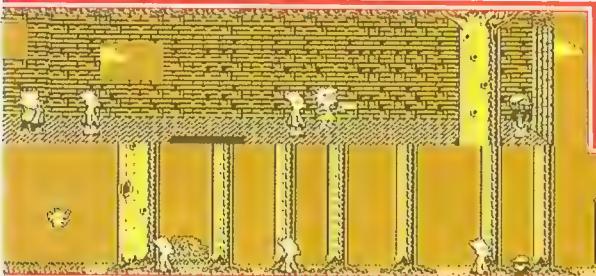
No debemos hacerle caso y le lanzaremos un boomerang, puesto que si le tocamos nos enviará al otro barrio.

En la casa-árbol de Bill, Lisa nos obsequiará con un magnífico traje de "mielero" que nos ayudará a defendernos de los ataques de las molestas abejas. ¡Si no fuera a veces por nuestra hermanita!



Si os fijáis detenidamente, al final de la cabaña de la izquierda podréis ver un traje de jugador de rugby. ¡Haceros con él!. Es un consejo de amigo.

Sí, por fin hemos llegado al final de la primera prueba. Pero tranquilos, que ésto no ha hecho más que empezar. Ahora viene la segunda fase, donde deberéis hacer de las vuestras con la comida.



Seguimos nuestro camino y de nuevo se nos presentarán dos alternativas: si subimos por el árbol y **entramos a la cabaña** nos enfrentaremos contra un nuevo enemigo que venceremos disparándole boomerangs para empujarle hasta que caiga por el agujero. Lisa nos dará **un traje antiradiaciones** que nos será de gran utilidad contra las partículas radiactivas que veremos más adelante.

No es imprescindible entrar en esta cabaña, así que avanzamos y **nos introducimos por la tubería** que lanza residuos radiactivos al río.

Nos encontraremos en **una cueva contaminada de radiactividad** en la que tendremos que esquivar las partículas nucleares que se mueven arriba y abajo, además de las gotas de ácido que caen del techo. Al final nuestra querida hermanita nos recompensará con **cinco estupendos boomerangs**.

Como véis, -y por si aún no lo sabíais-, **Escape from Deadly Camp** consta de seis fases o pruebas, a cuál de ellas más difícil y divertida.

tupendos boomerangs.

Salimos a la superficie, y tras librarnos de los enemigos que bajan de los árboles, podremos coger **otra vida extra** sal-

tando desde las ramas. Saltamos otro riachuelo y nos enfrentaremos a uno de nuestros enemigos más peligrosos: las **avispas gigantes**.

Éstas vuelan en diagonal en cuanto nos acercamos a ellas, y tendremos que hacer **buen uso de nuestros boomerangs** si queremos acabar con ellas.

Después de ésto nuestra querida Lisa nos regalará otro cargamento de boomerangs, y entraremos en la siguiente tubería. Caemos a otra cueva en la que avanzaremos esquivando y matando ratas, en la que es conveniente que no nos detengamos mucho y que disparemos sin cesar para que estos artrópodos no puedan rodearnos. Al final Lisa nos dará **más boomerangs, tres impactos e inmunidad**.

Salimos y mientras que combatimos contra los enemigos de costumbre (que

ahora se nos lanzan desde las copas de los árboles, saltan y nos tiran manzanas). **Recogemos una vida**, y llegamos hasta un peligroso río con troncos flotantes y peces hambrientos. Tras esto Lisa nos recompensará y subiremos al árbol siguiente. Ante nosotros aparecerá Nelson, quién nos lanzará manzanas y puñetazos. Para liquidarle dispararemos boomerangs desde la rama en la que él se encuentra, a la vez que le saltamos evitando su contacto. Tras recoger la última bandera nos dirigimos a la

tienda donde nos darán de cenar.

FASE 4: La cena

Esta prueba es exactamente igual que la segunda, con la diferencia de que ahora **no hay vidas extras, y que los enemigos son más fieros**. Los alimentos con los que nos defenderemos son ahora **peces fritos, pizzas y helados**. Al final Lisa nos esperará y nos contará desesperada que **este campamento es un fraude y que no hay nada de las actividades prometidas**. Bart contesta

que la única forma de escapar es es-
calando el monte Deadly, último obsta-
culo que les separa de los límites del
campamento. Dicho y hecho, Bart se di-
rige a la maldita montaña de la que nadie
ha conseguido salir ...

FASE 5: Escalada del Monte Deadly

Bart subirá por una **zona de rocas**, por la que ascenderá como si se tratara de un árbol, teniendo en cuenta que

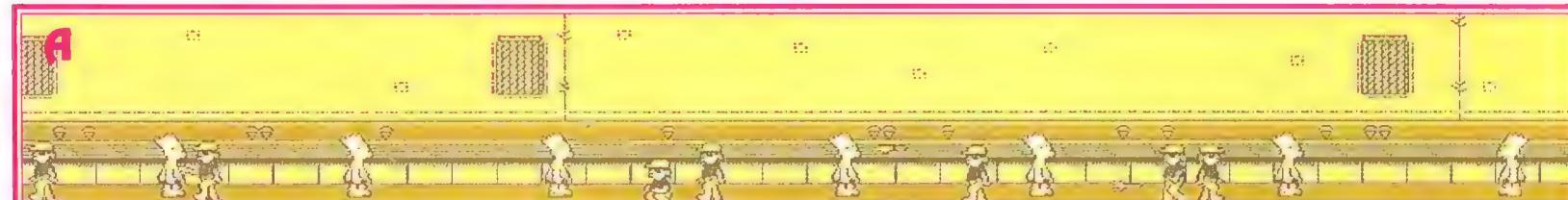
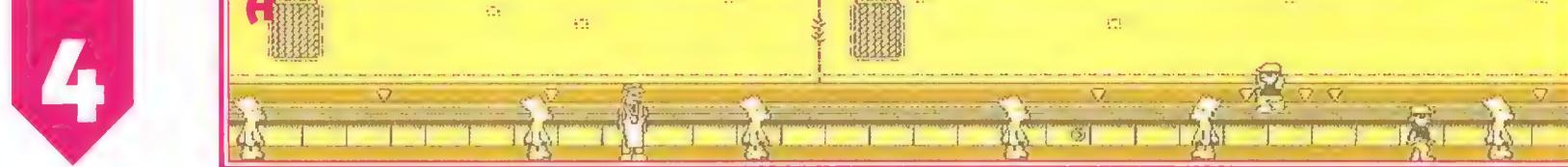
FASE 3



Iniciamos la tercera fase. Aquí nuestro principal objetivo será, nuevamente, la recoogida de banderas. ¡Suerte!



Arriba podemos ver a un monitor colgado de un árbol. ¡Cuidado!, es una trampa. Si le tocamos, nos enviará al otro barrio...



si se cae perderá una de sus escasas vidas. Tras subir durante nos segundos, veremos una entrada por la que nos introduciremos pulsando arriba y que nos conducirá a una cueva con una vida extra.

Salimos por la puerta superior y **volvemos a subir por la montaña**, donde Lisa nos dará una ración de boomerangs. Más arriba veremos a una mujer **lanzarnos piedras** sin cesar, por lo que subiremos con cuidado a la **plataforma superior derecha**. Nos situamos en la segunda rama, que **se romperá** y caeremos sobre otra frágil rama, por lo que rápidamente saltamos a la derecha y en-

Á

Animo consolegas, ¡ya os falta menos! ¡Mil o dos mil enemigos más, y completáis el cartucho!

tramos por la abertura de una cueva donde veremos **una calavera**.

Esta calavera es mortal para nosotros,

pero si, estando agachados, lanzamos un boomerang, se convertirá en una flama vida extra.

Regresamos y subimos a la **plataforma superior**, para luego saltar de ramita en ramita hacia la derecha y llegar hasta otro lugar por el que ascenderemos **encaramados a las rocas**. Esquivamos las piedras que nos lanza otra enfurecida señora y a **dos halcones**, y llegamos a la cima. Entraremos a una cueva en la que veremos **una escalera custodiada por vampiros**, y tras bajar veremos en la parte derecha **unas calaveras en el techo**.

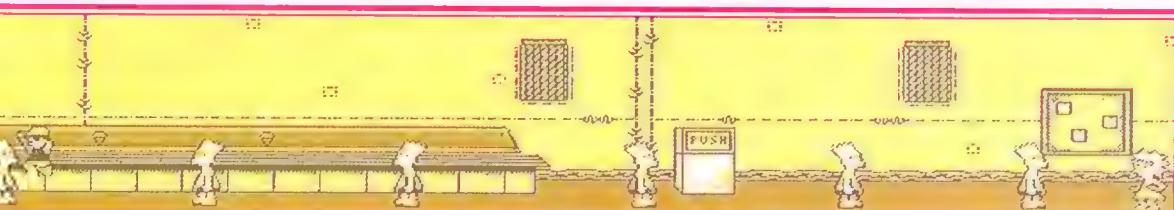
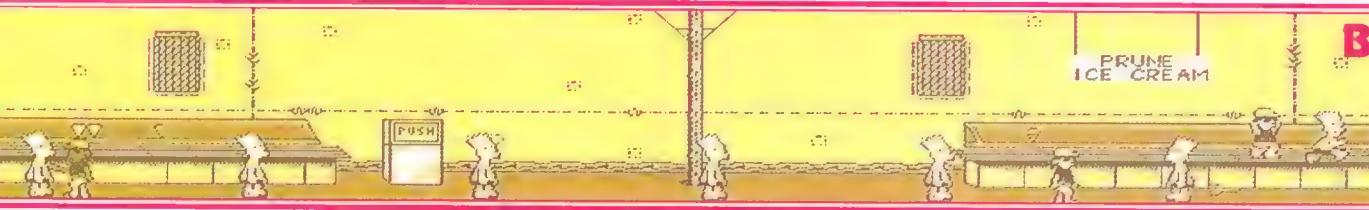
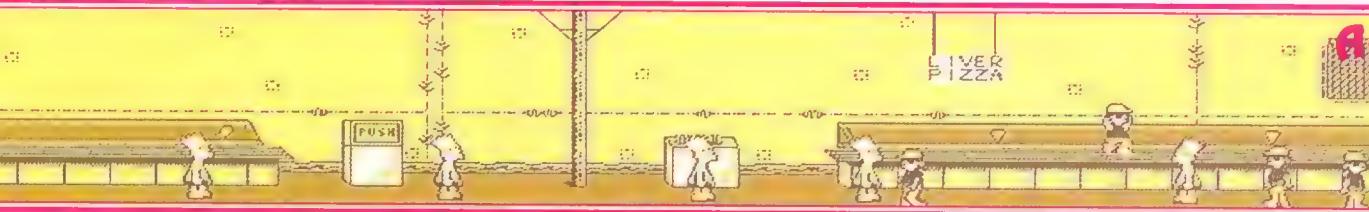
Debemos avanzar con cautela porque

En la cabaña de la izquierda se encuentra un útil traje anti-radiactivo que nos ayudará a pasar las zonas contaminadas con mayor facilidad.

Si conseguimos salir de la cueva contaminada sanos y salvos, nuestra querida hermanita nos obsequiará con cinco valiosos boomerangs.

La fase 4 es, en su desarrollo, prácticamente igual a la fase 2, aunque un poco más difícil ya que hay más enemigos.

Nuevamente tendremos que enfrentarnos a esta panda de macarrillas. Nuestra mejor arma, ya la conocéis... ¡la comita lanzable!



Llegamos al final de esta fase y Lisa nos dice que este campamento es un fraude. Decidimos escapar y nos encaminamos hacia el temible Monte Deadly...

los cráneos que veamos temblar serán los que luego **caerán sobre nosotros**. Más adelante veremos unos cuantos **esqueletos** que no se resistirán a nuestros boomerangs; subimos por el **lado derecho de la escalera** esquivando otra legión de vampiros y salimos de nuevo al exterior. Ahora debemos calcular nuestros saltos y seguir por la derecha hasta subir por las rocas. Esquivamos un par de balcones y visitamos a Lisa para llegar hasta la puerta de arriba. Para entrar

Fase 6: El exterior del campamento

Es de noche. Los macarras de costumbre serán ahora **guardias y guardabosques**. Ahí vamos. Saltamos un río y nos encontraremos a nuestras "amigas" **las avispas gigantes**. Más ríos. Delante de nosotros veremos **unas extrañas ramas en el suelo**, las cuales tenemos que saltar porque si las rompemos vendrá un **imponente oso** dispuesto a hacernos pagar haberle despertado, en cu-

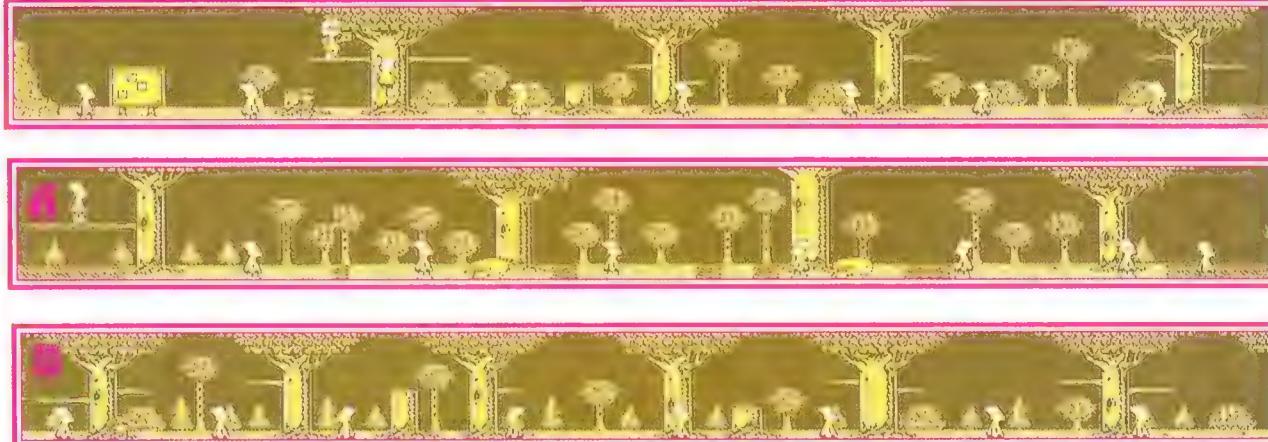


A

na, dispuesto a que no salgamos con vida de esta aventura. Para rescatar a Lisa, tendremos que **lanzar boomerangs** mientras saltamos, para luego aprovechar la oscuridad y **escapar por las escaleras**. Un truco consiste en **ir rompiendo las bombillas** sin esperar a que aparezca Ironfist, ya que sin él es mucho más fácil acertar. Por fin saldremos y nos



FASE 6



por ella es necesario lanzar antes un boomerang a la mujer que nos tira piedras. Luego **entramos en otra cueva** con una única escalera y varios vampiros, de la que para salir ilesos deberemos fijarnos en el **recorrido del vampiro** que vamos a superar: si la mayor parte del tiempo está en el lado izquierdo de la escalera, Bart deberá moverse a la derecha de la escalera para que le dé tiempo a subir, y viceversa.

Tras ésto veremos la última puerta que nos conducirá a las afueras de la colonia de verano.

yo caso deberemos **saltarle** con sangre fría. Atravesamos otro riachuelo y tras acabar con otra panda de avispas, Lisa nos dará boomerangs. Ahora los guardas saltarán y nos lanzarán pirañas.

Superamos otro río y veremos varias **hogueras** que debemos saltar, para llegar por fin a la **última tubería** que nos conducirá a una cueva con **moléculas radiactivas**, goteras de ácido y arañas. Si superamos esta difícil prueba llegaremos a un lugar con **cuatro bombillas** donde está Lisa **encadenada**. Junto a ella, el terrible **Ironfist Burns** en perso-

encontraremos frente al **generador** que suministra electricidad al campamento.

Si pensárnoslo dos veces, **saltamos al interruptor y lo apagamos** dejando sin luz todo el campamento que tantas penurias nos ha hecho pasar, con lo que consumamos, por fin, la **venganza de Bart contra Ironfist**.

Ya más tranquilos regresamos a casa para encontrarnos con Homer, Marge y Maggie, con la clara idea de no volver nunca más a este mortal campamento.

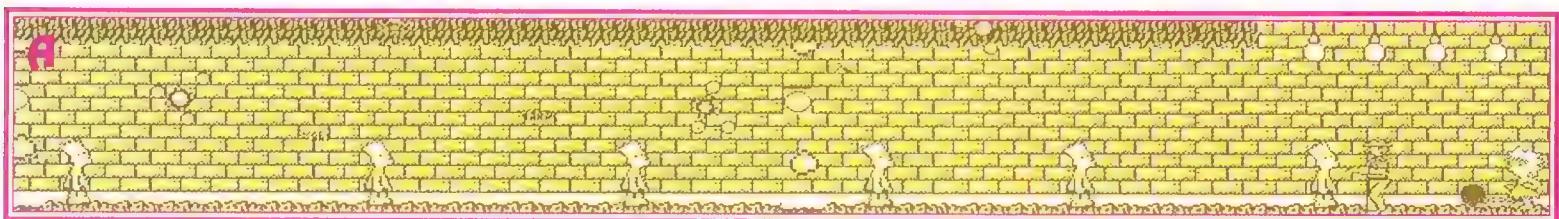
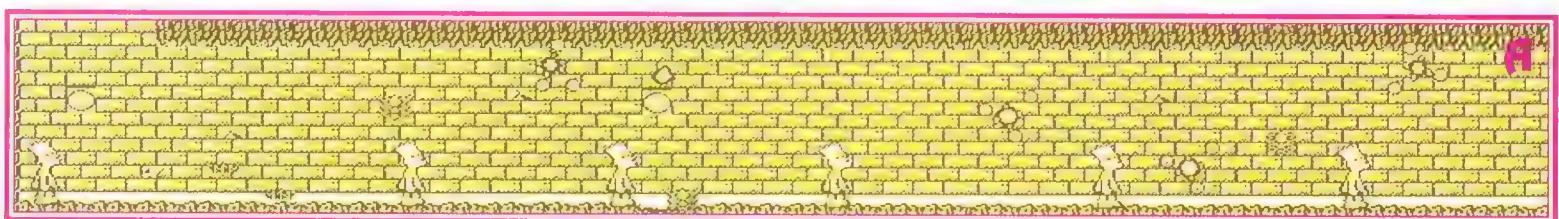
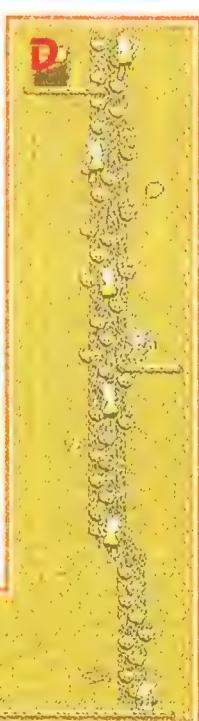
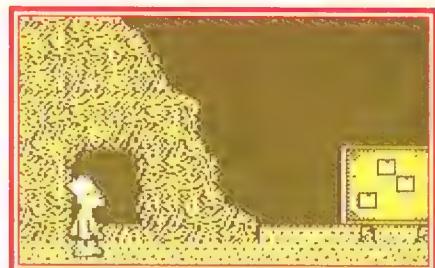
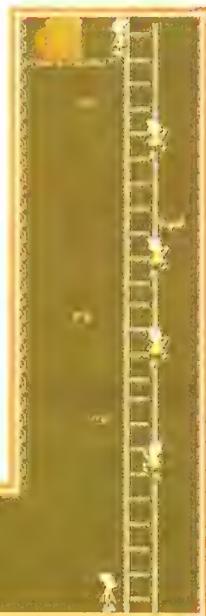
Antonio Dos Santos

Por fin lo hemos conseguido, Nos ha costado lo nuestro, pero hemos podido a rescatar a Lisa de las garras del malvado Ironfist Burns



¡Vamos, consolegas! ¡Ya estáis a punto de llegar al final. Tan sólo os queda escabulliros de los guardabosques, apagar el generador de campamento, desatar a Lisa de sus cadenas y escapar de Iron fist Burns. ¡Poca cosa!.

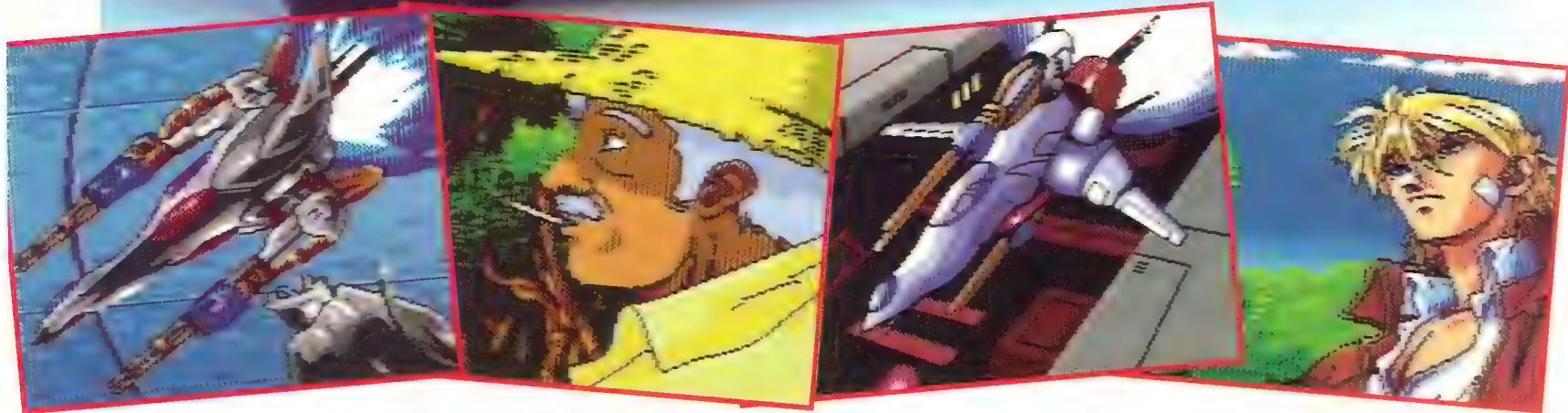
¡Por fin lo hemos conseguido! Nos ha costado lo nuestro, pero hemos podido a rescatar a Lisa de las garras del malvado Ironfist Burns.



REPORTAJE

SEGA MEGA-CD

EL FUTURO ES COMPACTO



as nuevas tecnologías también acuden al mundo del videojuego. Casi todas las consolas 16 bits tienen su CD Rom, o bien totalmente preparado, o bien en las últimas etapas de su desarrollo. Pero, en cualquier caso la palabra CR Rom no hace ya referencia a un mundo futuro. En algunos países -léase Japón- es ya una auténtica realidad.

Sega, va a ser la primera compañía que nos presentará en España este interesante, futurista y casi imprescindible periférico, lo cual ocurrirá posiblemente después del verano.

En este reportaje os vamos a contar todo lo que concierne al Mega CD y a sus primeros juegos, con lo cual podréis ir haciéndos una idea de lo que va a suponer este revolucionario soporte que, seguro, va a convertirse en un futuro no muy lejano en el más utilizado por la mayoría de los fabricantes de videojuegos.

Y como sabemos que ya no podéis más y estáis deseando entrar en el mágico mundo del CD Rom, dejémonos de presentaciones y vayamos a lo que nos interesa.

Empezamos, lógicamente, por el principio de los principios.

Los primeros fueron...

La tecnología CD en Japón se encuentra en la actualidad implantada en el 80 por ciento de los hogares. (Sí, habéis leído bien, que de cada 100 familias niponas, 80 tienen un CD ROM en casa).

Sin embargo, el Mega CD de Sega es la tercera unidad CD que llega a los usuarios japoneses.

Los pioneros del te-

No. Aunque cueste creerlo, todavía no está todo inventado en el mundo de los videojuegos.

Y uno de los campos en los que actualmente se está trabajando más intensamente con el objetivo de abrir nuevas vías, es precisamente en el del Compact Disc.

Este soporte -aparentemente igual al que se utiliza en la música-, ofrece muchísimas posibilidades que, en una gran parte parte, están aún prácticamente por explotar.
Una de las compañías que ha demostrado un mayor interés en este terreno ha sido Sega, quien en los próximos meses presentará en España su Mega CD, con el cual pretende ampliar las prestaciones de la Mega Drive.



ma fueron Nec, con sus variadas unidades para la PC Engine/Turbo Grafx y el FM Towns de Sharp, una versión ampliada del PC, equipada con unidad Compact Disc de serie y gráficos mejorados.

Ante este panorama tan halagüeño, todas las compañías, -incluida Nintendo-, apuestan por este brillante formato para el desarrollo y creación de sus presentes y futuros juegos.

Sega lanzó su unidad compacta en noviembre del año pasado, -después de varios años de desarrollo-, la cual llegó acompañada de los primeros juegos grabados en formato Compac Disc.

Las ventas... ¿os lo podéis imaginar...?, efectivamente, fueron, una vez más, instantáneas.

Y eso que en aquellos momentos tan sólo se disponía de media docena de títulos, todos ellos versiones mejoradas de cartuchos ya publicados.

Pero antes de entrar en el terreno de los juegos, pasemos a conocer algunas de las características más representativas del auténtico protagonista de este interesante reportaje, el Mega CD de Sega.

Mega características...

El Mega CD fué creado para superar en cualidades a todo lo creado hasta entonces, y por tanto cuenta con unas posibilidades realmente impresionantes.

Lo más destacable sin duda es la velocidad de proceso que alcanza este portento de bonito aspecto: nada más y nada menos que 12.5 Mhz., lo cual viene a ser aproximadamente 5 megaherzios más que la velocidad normal

REPORTAJE

de la Mega Drive. ¡Imagináos por uno momento a Sonic corriendo a esas velocidades!. (Aunque no debéis imaginar demasiado, porque pronto lo vais a ver hecho realidad). Pero, sigamos todavía un poco con el rollo técnico.

Y como soy consciente de que no vais a ver nunca, o casi nunca, los interiores de esta unidad CD, os contaré que todo el interior está llenito de Custom chips y pro-

cesadores variados.

Por otra parte, la Ram del Mega CD, es capaz de almacenar

dad CD, no va a tener que estar continuamente leyendo del compact disc e interrumpiendo el desarrollo del juego para cargar gráficos, sonidos o animaciones.

Para que lo entendáis, cada

tenga que buscar más, no volverá a leer del CD Rom. La memoria Ram del Mega CD es la mayor hasta el momento.

Y llegamos a los efectos gráficos especiales, los cuales suponen una gran innovación. El más interesante sin duda es el de rotación, que permite girar tanto sprites como escenarios.

Este efecto se podía simular por software en la Mega Drive (recordad los laberintos de Sonic o el Granada X), pero el Mega CD lo realiza por hardware, lo cual simplifica



Todas las opciones CD

El menú principal del CD Rom es incluso más completo que el de algunos equipos musicales. Todo lo que se podía esperar, está en el menú, desde los básicos play, pausa, búsqueda o avance rápido, hasta la programación del compact disc, repeticiones, muestreo aleatorio, memorias...

Todo está aquí, en el Mega CD. Y desde este completísimo menú, controlarás con la simple ayuda del pad, la carga de los juegos o los compact musicales.

vez que la unidad captura información del disco, llena estos 768 K de datos y hasta que no

las cosas y ahorra mucha, mucha memoria y tiempo de proceso.

LOS JUEGOS DEL PRESENTE

Los primeros juegos que hemos tenido ocasión de contemplar en esta Mega CD han sido conversiones ligeramente mejoradas de

cartuchos ya existentes, todos ellos realizados en Japón.

También hemos visto un par de juegos de rol, totalmente en japonés, cuyos títulos, por razones técnicas (a ver quién es el guapo que los traduce), no os vamos a poder facilitar.

El factor común de todos estos juegos está en que incorporan largas y muy bonitas escenas de presentación, acompañadas de música con calidad lógico- de Compact Disc. Todo ello en el



más puro estilo de los dibujos animados japoneses.

En cuanto a los juegos propiamente dichos, la verdad es que, al no haber





Como se muestra en la fotografía, el CD Rom se sitúa debajo de la Mega Drive y se conecta a ella a través de un slot lateral.

El otro efecto que se ha incluido en el procesador aritmético matemático es el de zoom para acercar y alejar objetos.

Este efecto ya lo incorporan directamente la Neo Geo y la Super Nintendo, y la Mega Drive hasta ahora lo simulaba, como ya he dicho, por software.



I Mega CD ofrece sus aspectos más espectaculares en lo que se refiere a escenas de presentación y efectos musicales y sonoros.

El sonido es el apartado que sin duda va a crear más expectación. Ocho canales estéreo PCM digitales van a convertir tus partidas en auténticas experiencias vitales con bandas sonoras reales y musiquillas de fábula. Este procesador sonoro es el mismo que incorpora el



visto ningún juego completamente terminado, no tenemos datos para emitir un juicio completo, pero su aspecto es bastante parecido al que presentan los títulos de Mega Drive, aunque con una mayor rapidez de movimientos. Esperaremos a ver las versiones definitivas.

Las primeras que saldrán serán

Earnest Evans, Sol Feace, Heavy Nova, Batman, Alisia Dragoon y..., ¡Sonic 2!. Sí amigos, el erizo azul ataca también en la Mega CD.

El primero de ellos, **Earnest Evans** (pantallas de la página de la izquierda), obra de Wolf Team, nos convierte en un Indiana Jones muy peculiar que viaja a través de una cantidad súper enorme



de niveles. Los gráficos del **Earnest Evans** son idénticos a la versión cartucho del juego, pero en CD incorpora una larga y divertida animación y unas músicas increíbles de auténtica banda sonora.

En **Sol Feace**, (cuyas pantallas adornan alegremente esta página), pilotaremos una futurista nave, a través



REPORTAJE

Otras aplicaciones...

Rad Mobile (esa máquina de 32 bits tan increíble y que ya os conté en el reportaje de las recreativas). Con esto ya hemos dicho todo.

Otra de las grandes mejoras de este Mega CD es la velocidad de acceso al compact disc. La nueva criatura de Sega es capaz de muestrear el disco en 0,7 segundos. Este tiempo constituye todo un record y supera con creces a muchos equipos de música.

Las animaciones son otro de los platos fuertes del Mega CD (¿cuántos van?) ya que es capaz de animar con una fluidez hasta de 15 fotogramas por segundo (las animaciones reales son de 24).

Además, permite el uso de 16 colores en pantalla y utiliza dos tercios de la misma.

El tiempo máximo de anima-

ción, puede llegar a rondar una hora.

Un último dato, la memoria de apoyo es de 64 K, lo cual sim-

Además de las numerosas posibilidades en el campo de los video juegos, esta unidad de CD nos permite utilizar com-



tra de las características más destacadas del Mega CD es que permite escuchar la música grabada en compact disc.

plifica todavía más el tema de las interrupciones a la hora de almacenar datos.

Hasta aquí, la gran lista de características y posibilidades del Mega CD. Pero no se van, que aún hay más.

compact disc normales de música tanto de 8 como de 12 centímetros.

¡Ah!, y también vamos a poder utilizar los futuros CD+G, (Compac Disc + Graphics), los cuales contienen información

sonora y también gráfica, todo un chollo.

Sin duda, un gran futuro aguarda a esta unidad de CD Rom, la primera a la venta en España y que estará en la calle, aproximadamente, allá por septiembre, muy poquito después de aterrizar en los Estados Unidos (ya sabéis, los japoneses primero, después los yankees y por último...).

En cuanto al precio, aún no se sabe con exactitud, pero al parecer estará entre las 34.000 y las 39.000 pesetas, y junto a la unidad CD se incluirá un disco CD con dos juegos ya editados anteriormente y aún por confirmar, un disquete de demostración y, posiblemente... ¡atención!: el Sonic 2.

El futuro de los juegos, no cabe la menor duda, está en el CD Rom. Sega ha sido la primera en estrenarse en España. Seguro que pronto le seguirán otras...

Marcos García



de ocho niveles plagados de enemigos y fortalezas volantes de gran envergadura. Este juego -en el que vais a poder observar las rotaciones propias del CD-, es el más atractivo de

los tres que hemos visto y se puede considerar como uno de los matamarcianos más atractivos para Mega Drive (existe también en versión cartucho).

Igualmente, posee una super espectacular intro, buena música y algunos efectos de sonido.

Heavy Nova, -todas las pantallas que rodean a este texto-, es el más flojillo del

lote. Un mundo de peleas entre robots, enormes y muchos niveles. Grandes sprites y buenas animaciones para un juego que, en su versión cartucho, no levantó excesivas pasiones.



La música la han hecho los Studio River Kids, grupo muy popular en Japón y parte del extranjero.

Por último, tres juegos de lujo: Alisia Dragoon, atención especial para los increíbles gráficos y las suaves melodías célticas; Batman, el regreso de los inigualables Sunsoft en CD ROM, y la estrella del grupo, Sonic 2, que también saldrá a la venta en este formato y que promete superar en todo a la increíble primera parte.

De momento esto es todo, pero habrá más: G Loc, Rad Mobile, Power Drift y un largo etcétera.

¡Ya estamos deseando verlos para comprobar todo esto que se cuenta por ahí sobre la Mega CD...!



Wonder Mega: JVC por su cuenta



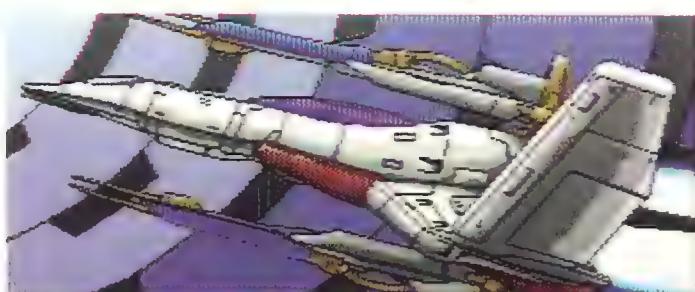
Rom incluido, de aspecto realmente impecable y atractivo, y que responde al nombre de Wonder Mega.

Este extraño aparato es como una Mega Drive, pero de lujo, ya que además de cargar juegos en cartucho o en CD, permite la posibilidad de utilizarla como Karaoke, es decir, quitarle la voz a los compactos y cantar con la tuya ayudado de un microfono. ¡Curiosos!, ¿no?

El único inconveniente de este genial aparato es su precio, más de 70.000 pesetas.

Según los últimos rumores, es posible que se ponga a la venta en Europa, y si lo hace será a partir de noviembre, un poco después que el Mega CD.

De momento no creemos que salga en nuestro país.



Parece que la fiebre de los CD Rom empieza a desatarse. Un ejemplo de ello es que la prestigiosa compañía JVC ha preparado, con la colaboración de Sega una especie de consola-equipo de alta fidelidad con CD

CHAMP

by HEXAGLOT

CHAMP 1

SCORE 00880
1 GAME LINE 02 LEVEL 01

3 EN RAYA

SCORE 00190
2 GAME LINE 02 LEVEL 00

TRIPLEX

SCORE 00190
3 GAME LINE 01 LEVEL 01

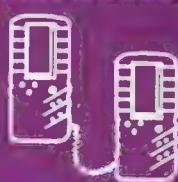
EL MURO

SCORE 00300
4 GAME LINE 03 LEVEL 01

4 JUEGOS en 1

¡¡CHAMP Y TU, UNA PAREJA EN ACCION !!

y si quieres, puedes conectarte a otro CHAMP y competir con tus amigos, tus hermanos o tus padres. ¡¡AH!! y si tienes que interrumpir la partida pulsa el botón de pausa y continúa cuando quieras. Y además, no te preocupes por las pilas, tu CHAMP, transcurridos unos segundos, se desconectará solo.



Para uno
o dos jugadores

P.V.P.
5.900
ptas.

NAKOSAN, S.L.

Gerardo Cordón, 19

Tel: 91-403 92 29 Fax: 91-326 54 58

28017 - MADRID

Nick Alexander, Director general de Sega Europa

«Para Sega, España es un mercado extraordinariamente importante.»

Así debe ser, pues las visitas a España de los responsables de las principales compañías japonesas de videojuegos, no dejan de sucederse. En esta ocasión

fue Nick Alexander, quien, a su paso por Madrid, nos comentó algunos aspectos interesantes de la situación actual de Sega en nuestro país y en el mundo.

A Nick Alexander, director general de Sega Europa, no se le puede entrevistar todos los días. Es un personaje eminentemente viajero que siempre tiene un pie en Japón y otro en el Viejo Continente. Acudió a la presentación de Sega a la prensa porque era un acto lo suficientemente importante como para perdérselo, y porque él siempre han tenido mucho que decir sobre Sega, sus videojuegos, el CD Rom y un montón de cosas más...

HC: ¿Cuál es en estos momentos la situación de Sega, tanto en nuestro continente como en Japón o Estados Unidos?

Nick Alexander: Te puedo decir que

seguimos manteniendo el liderato en Europa, pero no en Estados Unidos ni en Japón, donde Nintendo sigue mandando. En cualquier caso hace tan sólo 18 meses teníamos el 10% del mercado y ahora, a finales del 92, esperamos alcanzar el 30%, una cota ciertamente magnífica.

Estas cifras se refieren a Sega como compañía global. Si nos centramos en el tema de los 16 bits, lo cierto es que

"El mercado en estos momentos se mueve casi exclusivamente alrededor de los 16 bits"

nuestra Mega Drive lidera ambos mercados, ya que Nintendo ha vendido sobre todo 8 bits y Game Boy. Claro que, ahora, el mercado se mueve casi exclusivamente alrededor de los 16 bits ...

HC: En vista de esas nuevas circunstancias, ¿no cree que a la Master System le queda poca vida?

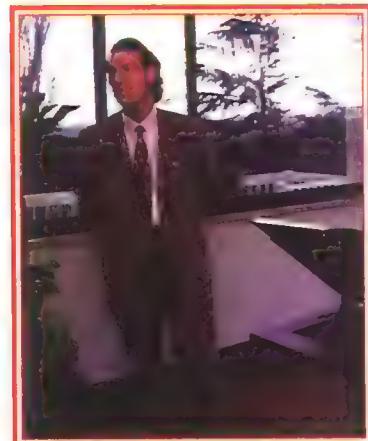
NA: No. De hecho van a ser editados entre 60 y 70 nuevos títulos para la Master. Lo que ocurre es que desde Japón o los Estados Unidos no llega producto, porque allí no trabajan con esta máquina. Sólo se trabaja para Master en Europa, de acuerdo a una red de licenciatarios que tenemos establecida y que por el momento está dando grandes resultados.

HC: Hablando de licenciatarios, ¿porqué mantiene Sega un monopolio tan rígido sobre los cartuchos que salen al mercado?, ¿porqué no se deja vía libre a los programadores como ocurre en los ordenadores?

NA: La verdad es que cada vez hay más compañías independientes desarrollando programas para nosotros, lo que pasa es que Sega debe velar siempre por la calidad de estos productos y controlarlos muy de cerca (dando nuestra aprobación al resultado) para que así el mercado no llegue jamás a devaluarse, como ha sucedido en el de los ordenadores.

HC: Cambiando de tema, una pregunta de futuro, ¿en qué estado se encuentra el desarrollo de discos para el CD Rom?

NA: Prácticamente todos los productos para CD Rom están siendo desarrollados actualmente en Japón, pero aún no se ha profundizado en ninguno de ellos. En Estados Unidos se está empezando a trabajar con la máquina y en un futuro no



muy lejano Europa se unirá al proyecto. Muy pronto tendrás gratas noticias.

HC: Y no dejamos ni el futuro ni la actualidad. ¿Cómo cree que va a afectar a la Mega Drive la salida de la Super Nintendo?

NA: *No la va a afectar en absoluto. Toda la campaña de marketing y publicidad que Nintendo está llevando a cabo con esta máquina está directamente enfocada a promocionar los 16 bits. Y eso nos beneficia casi tanto a nosotros como a ellos. No en vano llevamos más tiempo a cuestas con los 16 bits.*

Esta respuesta fue acompañada por algunas cifras. En 1992 Sega venderá más de 2 millones de Mega Drive, con lo que superará en más de 800.000 máquinas a la Master System, que hasta ahora había estado siempre por encima.

HC: Al parecer, ustedes están muy entusiasmados con España, ¿qué importancia ha alcanzado nuestro mercado en relación al resto del mundo?

NA: *España es un mercado extraordinariamente importante, que incluso a nosotros nos está sorprendiendo por su capacidad de respuesta, ya que ha*

Algunas cifras de interés...

Sí, ya sabemos que lo de las cifras casi siempre resulta aburrido, pero de vez en cuando es interesante conocer las cantidades que maneja una compañía como Sega, cuyo "imperio" está siendo montado consola a consola, juego a juego.

Por ejemplo, en España, con tan sólo un año de vida, Sega ha obtenido **4.857 millones de pesetas**, de los cuales **500 millones** han sido beneficios.

Pero estas cifras son sólo un reflejo de lo que ocurre en el mundo. No es por marearlos, pero para que os hagáis una idea, Sega Enterprises Ltd. consiguió el año pasado cerca de **256.000 millones** de pesetas, lo que supuso una venta de **7 millones de consolas y 27 millones de videojuegos**.

En España, la ascensión, no sólo de Sega, sino del mundillo de las consolas en general, ha sido casi casi meteórica. Podríamos decir que el boom ha sido más boom que en otros países, porque, como siempre, aquí, las cosas van siempre demasiado aceleradas y cuando llega una moda no hay quien se resista. De ello responden las **265.000 máquinas** que Sega Consumer ha vendido en España durante el pasado año, y el **millón de máquinas y los casi 4 millones de cartuchos** que esperan acumular entre el 92 y el 93.

Qué, ¿sorprendidos? Pues ésto, al parecer, no ha hecho más que empezar... Estos de Sega, con tantos millones, ¡ya podían poner un poco más baratos los juegos!, ¿no?

"Sega siempre debe velar por el control de sus juegos para que el mercado no se devalúe"

alcanzado un volumen de ventas que podemos situar entre el 50% y el 60% del mercado británico, que probablemente sea el más fuerte. Como dato curioso, te puedo adelantar que, debido a estas cifras, los nuevos discos CD incluirán el español entre sus diferentes idiomas.

¡ALUCINA!



CON LA GARANTIA

DISCOPLAY



¡CON GAMEPLAY TE VAS A SALIR!

- Todas las Novedades, Superventas y Accesorios para tu video consola y ordenador
- Los mejores Precios y Ofertas
- El mejor modo de comprar Video Juegos por Correo, con la garantía DISCOPLAY
- 5 tiendas en Madrid a tu disposición y muchos regalos para ti



UN EJEMPLAR GRATIS!

PARA TI.

Sí, envíenme un ejemplar gratuito del BID a las señas que indico:

Nombre: _____

Apellidos: _____

Calle: _____ N°: _____ Piso: _____

Población: _____ Código Postal: _____

Provincia: _____ Teléfono: _____

Modelo de video consola: _____ Edad: _____

Si eres cliente de DISCOPLAY indica tu número: _____

Qué LOCURA

EL SENSOR

Siguen las acusaciones, los aplausos y las indiferencias en nuestro mundo consolero. Opiniones todas de gente que se siente muy dentro de "la movida consoleña", y que no duda en expresarlas con esmero, dedicación y alevosía. Leed, opinad y, si no estáis de acuerdo, ya sabéis lo que podéis y tenéis que hacer, escribirnos y poner en el sobre "EL SENSOR".

MOLA

- Que llegue a España, por fin, la Super Nintendo.
- La competencia entre compañías que cada día hacen mejores juegos.
- La cantidad de conversiones cinematográficas que existen para Nintendo.
- Que las videoconsolas Sega rebajan tanto sus precios.

NI FU NI FA

- Que la Master System no tenga muchos juegos de lucha.
- Que cada vez los juegos sean más fáciles.
- Que la mayoría de las tiendas consoleras están en Madrid o Barcelona...
- Que habléis tan poco en la revista de la Lynx II.
- ¿Llegará o no llegará Terminator 2 para Nintendo?

NO MOLA

- El alto precio de los cartuchos en general, y los de Nintendo en particular.
- La Guerra que hay entre unas consolas y otras... ¡todas son buenas!
- El precio de la Neo Geo y sus cartuchos.
- Las imitaciones "de 4 perras" de las grandes consolas.
- Que de Japón a España haya demasiado trecho.

Han colaborado, entre otros, para que este sensor se haya convertido en realidad: Miquel Arias Jover (Palma de Mallorca), Alberto L. Corrales (Madrid), Alvaro Andrés Enriquez (Alicante), Sonia Fernández (Sevilla), Teresa Minondo (Guipúzcoa), Pere Domenech (Lleida), Jose Enrique Sanz (Palma de Mallorca), David Martín (Barcelona)...



¿HÉROES DEL FUTURO?: THE BAD BOY

The Bad Boy se presenta en sociedad con un juego tremadamente reflectante, con el que pretende pasar a la posteridad consolera. La historia es sencilla: piojo conoce a pioja, malo raptó a pioja y amigo cachas de piojo salva a pioja, quien ha sido rescatada en el interior de una escuela. The Bad Boy, temeroso, implacable y superjugable, deberá buscar entre los peligros de todos los niños de la escuela con el fin de encontrar a la piojilla. Un juego realizado bajo los auspicios del inigualable autor de las famosas series "Toc, toc... ¿quién es?" o "Hello Mariloo", Francisco Ramón Nuñez.

GEAR-BOY: LA COMPATIBLE MÁS ESPERADA



Lo que parecía increíble, lo inigualable, los desorbitadamente inteligente ha hecho su aparición de repente para nuestra Game Gear: un convertidor para poder jugar con todos los cartuchos, periféricos y canicas que Game Boy posee en el mercado. Gracias (como siempre) a un digitalizador tetrapenoso de manufactura nipona, se ha conseguido traspasar la barrera del sonido y la información volátil de los juegos de una consola a otra. Todo ello sin olvidarnos del nuevo chip de sonido, el avanzado KBC Suena-KBC No, el cual digitaliza a golpe de contrabando topesco las melodías en tres, cuatro y hasta veintidós dimensiones simultáneas. Una maravilla maravillosa que costará lo que os imagináis (ya, ya sé que diréis "pues yo soy capaz de imaginar mucho..."). Bueno, pues no tanto, pero lo suficiente como para que no os la podáis comprar.

TRIOGRAFX

Lo más nuevo de Nec ha salido al Mercado de Maravillas: la Triografx colour deluxe anticipation inc.

Gracias a este nuevo modelo de bioconsola, hecho a base de plantas curativas y extractos medicinales, los juegos pueden ser reprogramados, deseados y jugados en el mismo período espacio-temporal.

Igualmente, gracias a su acoplador recuckillite de arrogancias mutuas, se podrá jugar simultáneamente con tres manos a la vez.

Con la consola se regala un juego triteractivo, "Los tres tristes tigres trillados en un trigal", en el que desempeñamos/manejamos al bueno, al malo y a la novia del primero. ¡¡¡ Toda una pasada!!!. Una consola, en definitiva, que satisfará plenamente a los monstruos de siete cabezas y a los pulpos de los mares selenitas.

la contralista

Siguen vuestras severas opiniones poniendo firmes a los juegos que no hacen honor a su insigne consola.

Y para empezar, destacar que, en Mega Drive, tanto Flicky como Zoom siguen avanzando implacablemente... por algo será ¿no?.

En cuanto a Master system, Nintendo, Game Gear, Game Boy y Lynx, las cosas parecen haber cambiado radicalmente. Suponemos que ésto se debe a que los gustos varían constantemente...

Sea como fuere, el caso es que la masa consolera está teniendo la oportunidad de poner a cada uno en su sitio. Así que seguid votando y mandando cartas a la dirección de nuestra/vuestra casa, señalando en el sobre "LA CONTRALISTA". Que luego no se diga ¿ vale?

CONSOLA	ÚLTIMO	PÉNUL	ANTEPÉNUL
MEGA DRIVE	Flicky	Zoom	Arrow Flash
M. SYSTEM	G-loc	Line of Fire	Alien Storm
GAME GEAR	Pengo	GP Monaco	Woody Pop
NINTENDO	Knight Rider	Ice Klimber	Tiger Heli
GAME BOY	Bubble Bobble	Motocrossmaniacs	Paperboy
LYNX	Robotron	Xybots	Cyberball



PROTAGONISTA, TÚ

Las llamadas en pos del disfraz siguen llegando a nuestra redacción. Este mes queremos poner de largo en el mundo consolero a dos hermanos asturianos, de Avilés para más señas, que han decidido vestirse para luchar contra los males que acechan a nuestras Nintendo del alma. Daniel por un lado, vestido de Mega Man, nos ha confesado que de mayor quiere ser guaperas, para ligarse así a todas las mozas que a su alrededor circulen. Por el otro lado, es decir, por el que falta, está Marcos, un pequeño que no duda en comer a deshoras para sentirse mejor y así poder tener todas las fuerzas necesarias que el Mario mapache necesita. Ya sabéis, por aquello de los saltos, carreras y demás acrobacias de altos vuelos. Seguid el ejemplo de la familia Lorente Rodríguez y mandadnos vuestras cartas a donde os



Qué LOCURA!

LA FOTOGRAFÍA DEL MILENIO

Sin duda es lo que estábamos buscando: la

instantánea que representara a Mario entre dos bestias pardas del calibre de Hulk Hogan y Terminator. El primero tuvo que detener una de sus increíbles peleas, y el segundo no dudó en viajar en el tiempo para reunirse con el Bros más famoso de Nintendo. ¡¡ Bravo, hurra y alehop!!

Alejandro Villar (Córdoba)

Refranero consolero:

"El que no se consola, es porque no quiere"



A partir de este número, todos aquellos lectores que nos envíen a esta santa redacción el mapa completo del juego "Roskocrillo Little Village III", protagonizado por el archipopular Super Ruperto, tendrán la oportunidad de ganar un reloj jugable, llevable y lavable del Sonic, diseñado, antes que para nadie, para Hobby Consolas, por el afamado persuasor de Alcalá de Henares, Daniel Pascual.

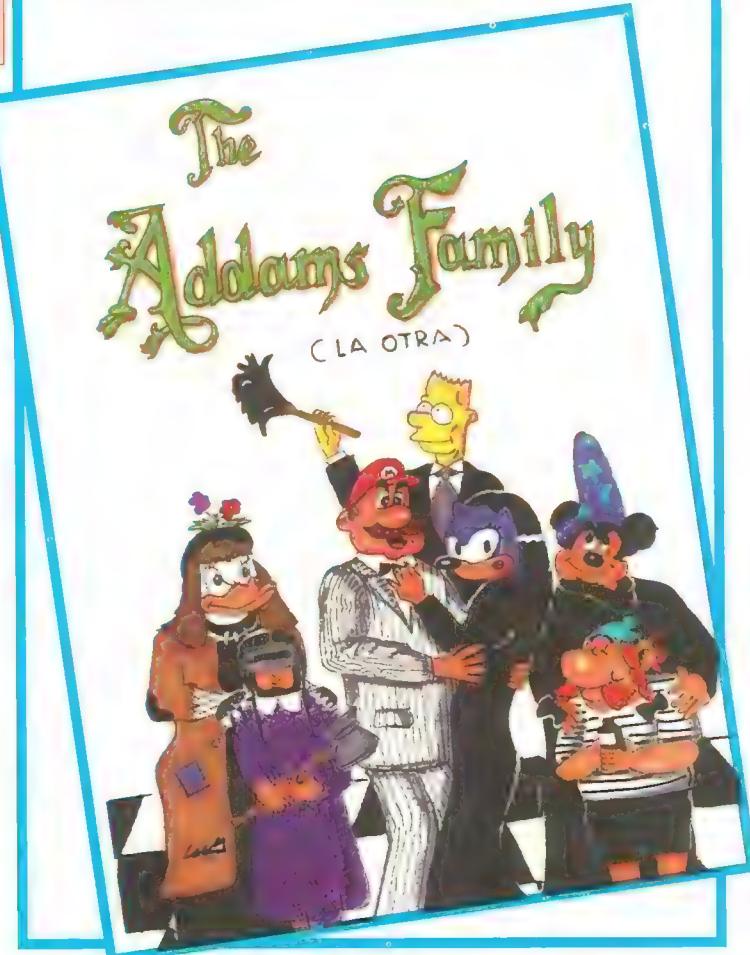
¡¡¡YA HAY RELOJES DE SONIC !!!

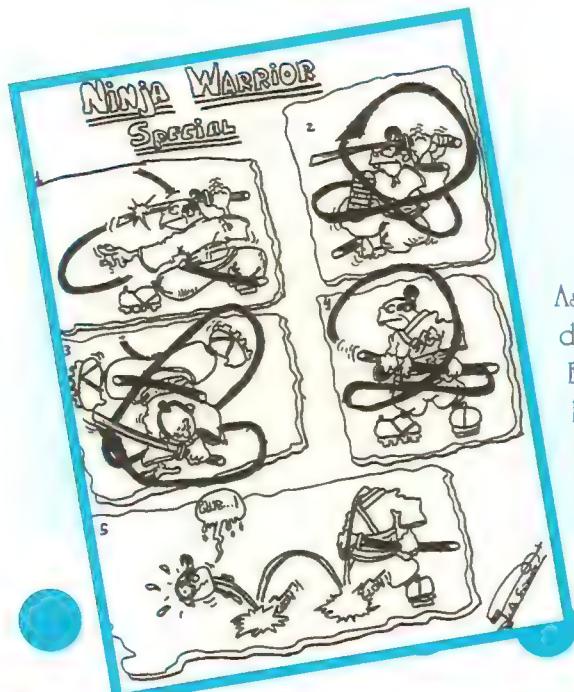


LA FAMILIA CONSOLADDAMS

Para aquellos que no hayan podido disfrutar de la película original, pronto llegará el remake titulado "La Familia Addams (la otra)", pero con protagonistas consoleros. Mickey, Obélix, Bart, Sonic, Mario Donald y Robocop han sustituido a los afamados actores, dándoles la réplica con unas grandísimas maneras de actores.

Dirigido por Cristobal M. Garrido, habitante del foro...





LA ESPADA POR LA CULATA

Así tenían previsto desarrollar, los señores de Nasca Soft, los movimientos del personaje protagonista de su último juego: The Last Perrillo Estentóreo. En él, nuestro héroe poseía un golpe especial y que en un principio estaba diseñado para acabar con todos los enemigos de la pantalla, aunque al final... bueno, el resultado podéis comprobarlo vosotros mismos.

Julio Siñeriz, grafista de Nasca Soft (Madrid)

ASUNTOS DE FAMILIA

Esta instantánea, tomada por nuestro fotógrafo bisiesto destacado en **Barna**, **Ramiro Tarrida**, recoge claramente la llegada al hogar Nintendero de Papá Game Boy, y la tierna imagen de los abrazos que propina éste al resto de integrantes de la familia. Ciertamente es para llorar.

PESADILLA EN SEGA STREET

No parece que las cosas le vayan muy bien a la familia Sega cuando de

conciliar el sueño se trata. Y todo por culpa de la consola del saco, encarnada por la Neo Geo del tío SNK y que tiene atormentada a la pequeña de la familia. Y en medio de todo, un usuario de Burgos llamado...

Roberto Celorio del Pino...

Refranero consolero:

"Malos cartuchos, consola de tontos"



EXCESOS DE VELOCIDAD

Este pobre usuario infractor, llamado **José Torres Espejo**, no parece haberse enterado de que el rollo de consolear a los mandos del Out Run es una tarea que necesita de los pertinentes permisos y precauciones. Iba hacia **Valencia**, su lugar de residencia...

¡Qué LOCURA!

UN DÍA EN LA FAMILIA CISCAR

Efectivamente, dos miembros de dicha saga de consoleros, Nacho y Bárbara, nos han enviado un completísimo diario en el que se nos narra qué es lo que hacen en un día normal. La fotografía de arriba, justo antes de comer, lo dice todo: jugar, jugar y jugar hasta gastar la pilas de las Game Boy. Los padres (al fondo) como no queriendo la cosa, les dejan ya por imposibles. La de debajo, igualmente ilustrativa, nos presenta el único momento en el que el pequeño Gogo, amigo de la familia, se hace (¡¡¡ por fin!!!) con una consola.

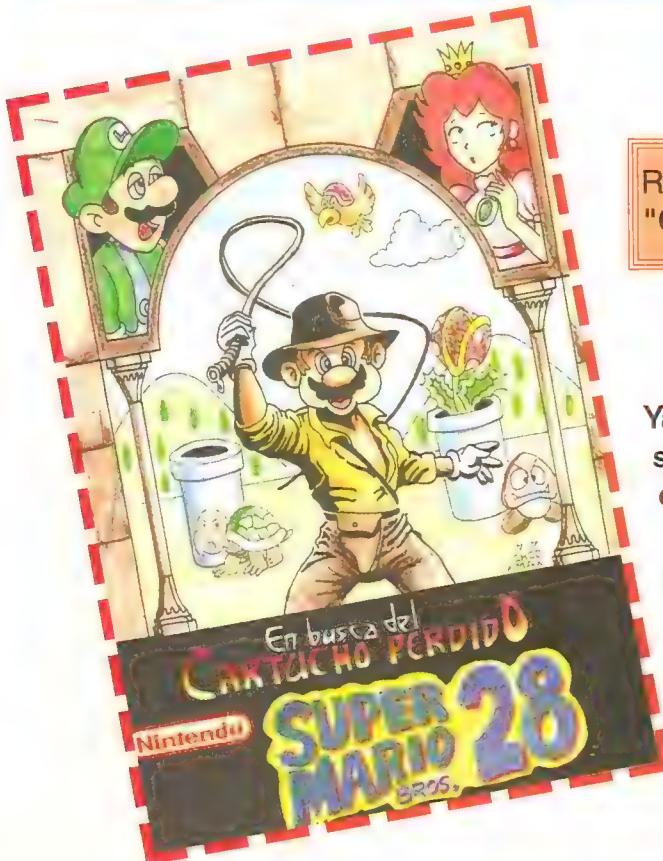


EL CASCO DE SEGURIDAD

A partir del próximo verano bisiesto será oblitario el uso de este nuevo casco de seguridad en ciudad, hasta el punto de que, si ni lo usas, no sabes lo que te pierdes.

Al parecer, las autoridades han re-

suelto comercializar un prototipo de uso tópico con numerosas posibilidades. Aquí las tenéis, apuntadas de puño y letra por **Diego Grande**, de Alcobendas..



Refranero consolero:

"Quien a buena consola se arrima, buenos juegos le cobijan".

EL MARIO QUE FALTABA...

Ya sabemos que lo esperabais como agua de Agosto. Ya sabemos que habéis soñado durante décadas la posibilidad de emular las hazañas del ágil Indiana Mario. Por eso, y por tres razones más, los eminentes dedos de los hacedores nos van a brindar, dentro de varios cientos de años, con más aventuras totales como ésta.

Un cartucho perdido, un amor, también perdido y, sobre todo, raciones a partes iguales de diversión conjugada en los desiertos egipcios...

J. RIOS NUÑEZ (BARCELONA)

TELE-GAME BOY

La conocida distribuidora

PERceBE

Software ,

acaba de

poner en

marcha una

original idea que

consiste en repartir a

domicilio comida casera y

cartuchos de Game Boy.

De esta forma, a partir de

ahora podremos disfrutar de los

mejores juegos y de los

manjares más exquisitos, sin

necesidad de salir de casa.

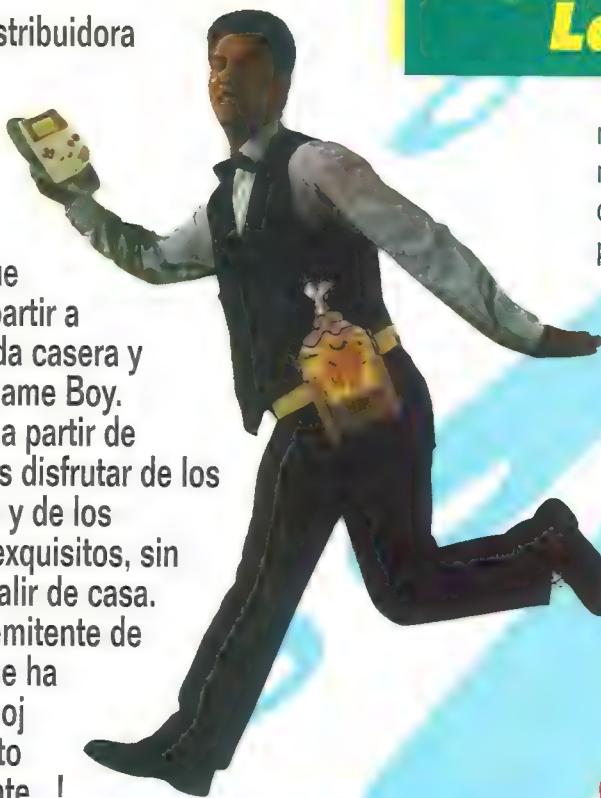
Por cierto, el remitente de

esta chorrada se ha

quedado sin reloj

por haber puesto

remite. ¡Se siente...!



Super Mario Bros, La película

a espectación levantada por
Esta película parece haber rebasado todos los pro-
nósticos de taquillismo contenido, por lo que el resto de compon-
entes de la familia Nintendo y Sega, se están pegando por
conseguir una entrada que les permita aumentar su envidia res-
pecto del Decano de la facultad.

Vicente Dasi López (Valencia)



Los Marios de Hobbywood

SUBIDA ESPECTACULAR DEL DÓLAR



En los últimos días, las bolsas del mundo han experimentado subidas generalizadas gracias a la llegada a los mercados bursátiles de una nueva moneda: el Sonicdolar, el cual permitirá, a partir de ahora, comprar acciones de diversas consideraciones y garantías.
Carlos Burgos Sanz (Alcobendas-Madrid)

Hace escasas fechas eran entregados los Marios a las mejores compañías, juegos y revistas "especializadas" del mundo de las consolas. Ahora, y a modo de anticipo, os nombraremos algunos de los premios que, por nuestra perseverancia, atino y jolgorio, hemos conseguido.

Mejor Revista: Hobby Consolas.

Mejor Montaje: Hobby Consolas.

Mejor Guión adaptado: Hobby Consolas.

Mejor Fotografía: Hobby Consolas.

Mejores Efectos especiales: Hobby Consolas.

Mejor juego: Marionic.

Mejor Compañía: Segintendo.

Gracias, Oscar, pero se te ha olvidado un premio:

Premio a la Revista con los Mejores Lectores: Hobby Consolas.

Oscar Camacho Fdez.



¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

JUEGO	CONSOLA	Nº	JUEGO	CONSOLA	Nº	JUEGO	CONSOLA	Nº	JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerial Assault	Megadrive	4	Goal	NES	1	Shadow of the Beast	Sega	4	Shadow of the Beast	Sega	4
After Burner II	Megadrive	1	Golden Axe	Sega	2	Shadow of the Beast	Megadrive	5	Shadow of the Beast	Sega	5
Alien Storm	Sega	7	Golden Axe	Megadrive	6	Shadow Warriors	Game Boy	1	Shadow Warriors	Game Boy	1
Altered Beast	Sega	6	Golden Axe 2	Game Boy	1	Shadow Warriors	NES	1	Shadow Warriors	NES	1
All Star Challenge	Game Boy	5	Golf	NES	1	Shadow Warriors	Game Gear	2	Shadow Warriors	Game Gear	1
Alleway	Game Boy	7	Gradius	Game Boy	2	Shanghai	Game Boy	1	Shanghai	Game Boy	1
American Football	Megadrive	1	Gremlins 2	Game Gear	6	Shinobi	Game Gear	1	Shinobi	Game Gear	1
APB	Lynx	1	Halley Wars	Lynx	3	Slider	Game Gear	7	Slider	Game Gear	7
Arrow Flash	Megadrive	1	Hard Drivin	Megadrive	7	Slime World	NES	3	Slime World	NES	3
Asterix	Sega	4	Hellfire	Megadrive	2	Snake Rattle & Rol	Nintendo	6	Snake Rattle & Rol	Nintendo	6
Asterix	Sega	6	Hockey	Megadrive	6	Solar Jetman	Game Boy	7	Solar Jetman	Game Boy	7
Awesome Golf	Lynx	5	Hockey	Megadrive	2	Solar Striker	Nintendo	3	Solar Striker	Nintendo	3
Ax The Battler	Game Gear	8	Indiana Jones	Sega	2	Sólo en casa	Super Nintendo	8	Sólo en casa	Super Nintendo	8
Bart vs. The Space M.	NES	2	Ironsword	NES	5	Sólo en casa	Game Boy	8	Sólo en casa	Game Boy	8
Batman	Game Boy	1	Jack Nicklaus	Nintendo	8	Solomon's Club	Game Boy	5	Solomon's Club	Game Boy	5
Batman	Megadrive	8	Jackie Chan	Megadrive	7	Sonic	Game Gear	6	Sonic	Game Gear	6
Battle Squadron	Megadrive	2	Joe Montana 2	Sega	1	Sonic	Megadrive	1	Sonic y la penúlti. C.	Sega	2
Bayou Billy	Nintendo	8	Joe Montana Football	Game Gear	15	Space Harrier	Game Gear	3	Space Harrier	Game Gear	3
Bill & Ted's	Linx	7	Kick Off	NES	6	Speedball	Sega	1	Speedball	Sega	1
Blades of Steel	NES	3	Kick Off	NES	5	Spider Man	Sega	1	Spider Man	Sega	1
Blaster Master	NES	4	Kid Chameleon	Megadrive	7	Star Wars	NES	4	Star Wars	NES	4
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8	Klax	Lynx	5	Streets of Rage	Megadrive	2	Streets of Rage	Megadrive	2
Blobette	Game Boy	8	Klax	Megadrive	7	Strider	Sega	2	Strider	Sega	2
Block Out	Lynx	2	Klax	Sega	8	Stun Runner	Megadrive	6	Stun Runner	Megadrive	6
Block Out	Megadrive	1	La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6	Submarine Attack	Sega	2	Submarine Attack	Sega	2
Blue Lightning	Lynx	3	La Fiebre del Asfalto	Megadrive	3	Summer Games	Sega	6	Summer Games	Sega	6
Blue Shadow	NES	1	La Sirenita	Nintendo	8	Super Kick Off	Game Boy	7	Super Kick Off	Game Boy	7
Bonanza Bros	Sega	4	Laser Ghost	Sega	7	Super Kick Off	Sega	2	Super Kick Off	Sega	2
Bonanza Bros	Megadrive	4	Life Force	NES	4	Super Mario 2	Game Boy	5	Super Mario 2	Game Boy	5
Boulder Dash	Nintendo	8	Los Simpson	Game Boy	1	Super Mario Bros. 3	NES	2	Super Mario Bros. 3	NES	2
Bubble Bobble	NES	1	Los Simpson	Neo Geo	8	Super Mario Land	Game Boy	3	Super Mario Land	Game Boy	3
Bubble Bobble 2	Nintendo	7	Magician Lord	Nintendo	7	Super Mario Land	Megadrive	3	Super Mario Land	Megadrive	3
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5	Mega Man	Game Boy	8	Super Monaco GP	NES	1	Super Monaco GP	NES	1
Burning Force	Megadrive	8	Mega Man	Nintendo	8	Super Off Road	Megadrive	5	Super Off Road	Megadrive	5
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2	Mega Man 3	Nintendo	8	Super Spike Volleyball	Game Boy	6	Super Spike Volleyball	Game Boy	6
California Games	Lynx	4	Mercs	Megadrive	5	Super Thunder Blade	NES	1	Super Thunder Blade	NES	1
California Games	Megadrive	7	Mercs	Sega	5	Tennis	Game Boy	1	Tennis	Game Boy	1
Captain Skyhawk	NES	6	Mickey M. Castle of I.	Game Gear	5	Tennis Ace	Sega	1	Tennis Ace	Sega	1
Castle of Illusion	Megadrive	8	Mision Impossible	NES	6	Terminator 2	Game Boy	2	Terminator 2	Game Boy	2
Castlevania Adventure	Game Boy	7	Moonwalker	Megadrive	5	The Addams Family	Nintendo	8	The Addams Family	Nintendo	8
Championship	Nintendo	8	Motocross Maniacs	Game Boy	1	The Addams Family	Game Boy	8	The Addams Family	Game Boy	8
Checkered Flag	Lynx	1	N.E.S. Double Dribble	NES	1	The Dream Master	Super Nintendo	8	The Dream Master	Super Nintendo	8
Chip 'n Dale	Nintendo	8	Navy Seals	Game Boy	7	The Flintstones	Nintendo	7	The Flintstones	Nintendo	7
Chip's Challenge	Lynx	6	Ninja Gaiden	Game Gear	7	The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5	The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
Choplifter 2	Game Boy	3	Ninja Gaiden	Lynx	1	The Immortal	Megadrive	8	The Immortal	Megadrive	8
Danann	Sega	5	Olympic Gold	Megadrive	8	The Lucky Dime Caper	Game Gear	7	The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
Days of Thunder	NES	3	Olympic Gold	Sega	8	The Newzealand Story	NES	6	The Newzealand Story	NES	6
Decap Attack	Megadrive	5	Olympic Gold	Game Gear	8	Thunder Force III	Megadrive	2	Thunder Force III	Megadrive	2
Desatio Total	NES	5	Out Run	Game Gear	3	Toe Jam & Earl	Megadrive	3	Toe Jam & Earl	Megadrive	3
Dick Tracy	Megadrive	4	Out Run	Megadrive	4	Toe Jam & Earl	Megadrive	4	Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1	Pacland	Lynx	1	Toki	Megadrive	8	Toki	Megadrive	8
Donkey Kong	NES	1	Pacmania	Sega	1	Toki Going Ape Spit	Megadrive	7	Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Double Dragon	Game Boy	6	Paperboy	Lynx	15	Top Gun	Nes	2	Top Gun	Nes	2
Double Dragon II	Game Boy	7	Paperboy	Game Boy	1	Tortugas Ninja	Game Boy	1	Tortugas Ninja	Game Boy	1
Double Dragon II	NES	3	Paperboy	Megadrive	8	Tortugas Ninja	NES	1	Tortugas Ninja	NES	1
Dr. Mario	Game Boy	2	Pato Aventuras	Megadrive	8	Tournament Cyberball	Megadrive	1	Tournament Cyberball	Megadrive	1
Dragon Crystal	Game Gear	2	Pengo	Sega	8	Truxton	NES	4	Truxton	NES	4
Dragon's Lair	Game Boy	6	Phelios	Megadrive	8	Turbo Racing	Lynx	3	Turbo Racing	Lynx	3
Dragon's Lair	Nintendo	7	Populous	Sega	3	Turbo Sub	Megadrive	4	Turbo Sub	Megadrive	4
Dynablaster	Game Boy	7	Power Blade	NES	6	Turrican	Megadrive	4	Turrican	Megadrive	4
El Rey de las B. rosas	Linx	7	Psychic World	Game Gear	2	Vigilante	Sega	5	Vigilante	Sega	5
Electrocop	Lynx	1	Put & Putter	Game Gear	5	Viking Child	Lynx	4	Viking Child	Lynx	4
Elevator Action	Game Boy	7	Quackshot	Megadrive	3	War birds	Lynx	2	War birds	Lynx	2
Enduro Racer	Sega	4	Quackshot	Megadrive	5	Willow	Nintendo	7	Willow	Nintendo	7
Escape from camp d.	Game Boy	2	R-Type	Sega	7	Winter Challenge	Megadrive	8	Winter Challenge	Megadrive	8
Factory Panic	Game Gear	4	R-Type	Game Boy	8	Wonder Boy	Game Gear	1	Wonder Boy	Game Gear	1
Fantasia	Megadrive	2	Rampage	Lynx	3	Woody Pop	Game Gear	4	Woody Pop	Game Gear	4
Fantasia	Megadrive	3	Rastan	Sega	1	World Class Leaderb.	Sega	3	World Class Leaderb.	Sega	3
Fantasy Zone	Game Gear	8	Revenge of the Gator	Game Boy	4	Wrestle War	Megadrive	3	Wrestle War	Megadrive	3
Fatal Rewind	Megadrive	7	Road Blasters	Lynx	1	Wrestlemania	NES	4	Wrestlemania	NES	4
Fire & Forget 2	Sega	3	Robocod	Megadrive	7	WWF Superstars	Game Boy	4	WWF Superstars	Game Boy	4
Forgotten Worlds	Megadrive	4	Robocod 2	Game Boy	4	WWF Wrestling C.	NES	3	WWF Wrestling C.	NES	3
Forgotten Worlds	Sega	1	Robotron	NES	6	Xenon 2	Sega	7	Xenon 2	Sega	7
Fortified Zone	Game Boy	7	Rocketeer	Nintendo	8	Xybots	Linx	7	Xybots	Linx	7
G-Loc	Sega	8	Roger Rabbit	Sega	8	Zany Golf	Megadrive	3	Zany Golf	Megadrive	3
G-Loc	Sega	1	Ruedas de Fuego	Game Boy	8	Zarlor	Linx	8	Zarlor	Linx	8
Gain Ground	Megadrive	1	Rygar	Lynx	1	Zoom	Megadrive	1	Zoom	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2	Scrapyard dog	Lynx	6						
Gargoyle's Quest	Game Boy	5	Shadow Dancer	Megadrive	3						
Gates of Zendocon	Lynx	2	Shadow Dancer	Sega	4						
Gauntlet	NES	3									
Gauntlet	Sega	1									
Gauntlet III	Linx	7									
Ghostbusters II	NES	2									
Ghostbusters II	Game Boy	1									
Ghouls'n Ghosts	Sega	3									
Ghouls'n Ghosts	Megadrive	5									
Ghouls'n Ghosts	Sega	8									
Ghost'n Goblins	NES	1									

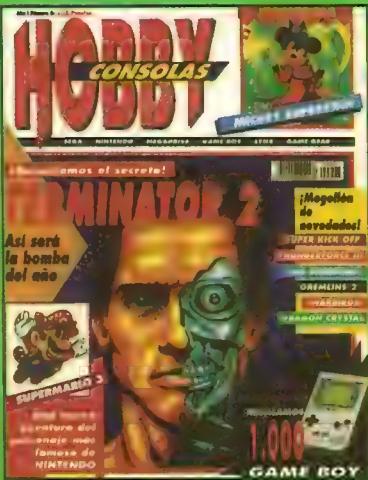
HOBBY
CONSOLAS

Nº 1



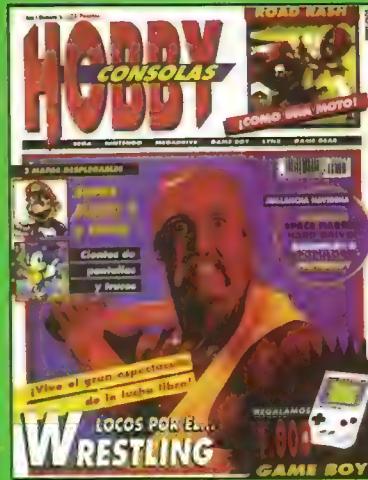
P.V.P. 325 Ptas.

Nº 2



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 3



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 4



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 5



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 6



P.V.P. 325 Ptas.

Nº 7

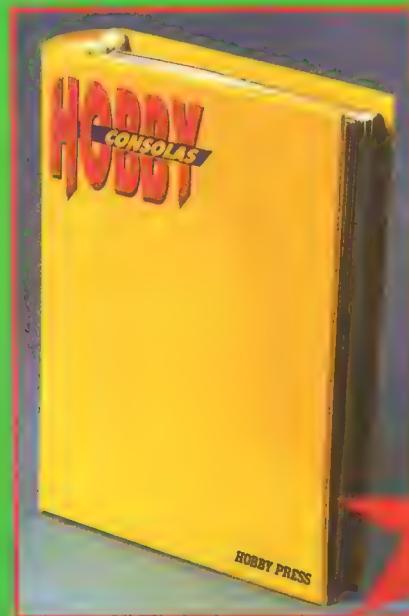


P.V.P. 325 Ptas.

Nº 8



P.V.P. 325 Ptas.



*¡Ahora también puedes
pedir estas fantásticas tapas
para tener toda
tu colección
encuadrada!*



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadrinar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

acaba con...

MEGADRIVE

El mítico Spiderman, -El Hombre Araña-, es sin duda unos de los mayores héroes de los últimos tiempos.

Sin embargo, a pesar de sus súper poderes y su extrema habilidad, los señores de Sega han conseguido ponerle en un auténtico apuro en esta emocionante aventura para Mega Drive. Pero aquí estamos todos, ¡por supuesto!, dispuestos a ayudarle a salir de esta difícil situación. Y por si acaso el espectacular mapa que os ofrecemos no ha sido suficiente...



SPIDERMAN

Peter Parker, -la única persona en Nueva York que conocía las malvadas intenciones de Kingpin- se quedó helado cuando vió al villano hablando a través de la pantalla del televisor.

"Buenas noches Nueva York. Lo menos importante en estos momentos es mi nombre. Mi deber como ciudadano de esta ciudad es anunciaros que el Hombre Araña, más conocido como Spiderman, está preparando lo que será su particular venganza sobre nosotros. He

podido saber que este personaje ha conectado una super-bomba que hará explosión dentro de exactamente veinticuatro horas. Sólo si conseguimos capturarle a tiempo podremos obligarle a revelar su situación. Por ello me veo en la disposición de ofrecer, a quienes consigan capturarle, una recompensa de 10.000 dólares.

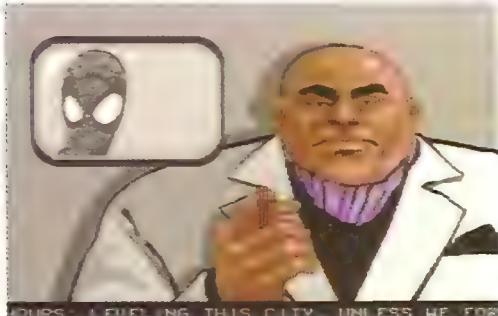
Por último, os diré que sólo con vuestra ayuda, seremos capaces de hacer que nuestra ciudad sobreviva a esta nueva agresión."

La estrategia de Kingpin estaba clara: mientras la policía y los ciudadanos le

quitaban de enmedio a su máximo enemigo, él haría detonar la bomba que destruiría la ciudad, en un nuevo intento de hacerse con el poder del mundo.

Pero, desgraciadamente para Kingpin, Spiderman iba a tratar de complicarle las cosas para evitar que todo saliera como el villano pretendía.

Nuestro héroe sabía que tenía las cosas difíciles y que esta vez no iba a tener que luchar sólo contra Kingpin y sus aliados. Por mucho que le pesase, la ciudad de Nueva York se había convertido sin quererlo en su mayor enemigo... Aun así, trataría de luchar por salvarla.





La última aventura del Dr. Octopus

Los aledaños del Daily Bugle sería el lugar donde Spiderman comenzaría la búsqueda de Kingpin. Tras demostrar a una anciana que él estaba del lado de los ciudadanos, descubrió que en lo alto de la fachada del periódico una ventana dejaba entrever unos oscuros y húmedos almacenes... el lugar idóneo para que el malvado Dr. Octopus pusiera sus tentáculos en movimiento.

Decidió adentrarse y descubrió una especie de perros indestructibles, a los villanos que se le presentarían durante toda la aventura y alguna que otra rata hambrienta dispuesta a arrancarle una pierna de cuajo. ¡Nimiedades!

Por fin encontró algo interesante que

retratar en su cámara: un montacargas intentando descuartizarle.

Tras deshacerse fácilmente de este inconveniente, una gran puerta que seguramente llevaría a la nave principal se abrió ante él. Su instinto arácnido le dijo que algo gordo se escondía ahí dentro... y, efectivamente, el mismísimo Dr. Octopus en persona apareció ante él.

Este, rápidamente comenzó a golpear a nuestro héroe con sus poderosos tentáculos, pero Spiderman no tardó en darse cuenta de que el mejor modo de acabar con su enemigo sería impactarle directamente con sus puños en el cuerpo.

Octopus, totalmente derrotado, no tuvo más remedio que darle la primera llave de las cinco que desactivaban la bomba y revelarle el paradero de la segunda. Ésta estaba en poder de...

Lagarto, lagarto

La pérdida del brazo derecho le supuso al Dr. Curt Connors el comienzo de una nueva era en la investigación científica, centrándose sus estudios en la regeneración que sufrían los lagartos cuando perdían su cola (con vistas a realizar algo parecido con su brazo).

Por desgracia, esta serie de experimentos no fueron nada satisfactorios y acabó transformándose en un desagradable hombre-lagarto.

Debido a su aspecto, tuvo que refugiarse en el alcantarillado de la ciudad perdiendo toda la amistad que antaño le unió con Peter. Obviamente Kingpin se aprovechó de sus nuevos poderes comiéndole el tarro para que se uniese a él...

A grandes rasgos este era el origen del que iba a ser el nuevo objetivo de Spiderman. Para acabar con él, debería bajar a las malolientes cloacas de Nueva York, custodiadas por murciélagos y gigantes cocodrilos.

Spiderman utilizó la tela de araña para deslizarse a través de ellas, consiguiendo además el evitar enfrentarse a todos los seres que pudiese encontrarse en su camino. Es cierto, ésto suponía un gran gasto en líquido de tela de araña, pero conseguiría amortizarlo gracias a las fotos exclusivas que esperaba sacar de El Lagarto.

Cuando se encontró ante él, lo único que hizo fué colocarse a una distancia prudente y disparar continuamente al tiempo que se levantaba y agachaba.



Algo de pérdida de energía, pero el segundo objetivo estaba cumplido: recuperar la segunda llave y sonsacarle el paradero de la tercera fué pan comido. Ahora era tiempo de descansar un poco en su apartamento antes de emprender el camino hacia un mundo de luz...

La luz del día

Si algo temía Spiderman era enfrentarse a Electro. No sabía porqué, pero siempre le había tenido un miedo terrible a la electricidad. Quizá por ello cuando descubrió que su siguiente parada iba a ser la mayor central eléctrica de la ciudad, no pudo evitar que su garganta se convirtiese en lo más parecido a un nudo de corbata.

Electro había sido un simple instalador



de líneas eléctricas en su vida anterior, hasta que un día fué alcanzado por un rayo. A partir de ese momento adquirió la cualidad de poder descargar electricidad de su propio cuerpo.

En la central eléctrica Spiderman tuvo que **esquivar continuas descargas** que le venían desde todos los lados, así como defenderse de unos **murciélagos eléctricos** bastante más grandes de lo normal. La forma de eliminarlos consistía en lo siguiente: se colocaba en un lugar **desde donde pudiese alcanzar a un murciélagos**, sin que éste pudiese



alcanzarle a él, con lo que sólo debería soltar su puño en el momento preciso en que el murciélagos se acercase. Esta operación la repetiría **dos veces** con cada bicho, con lo que le quedaría el camino libre hacia la extinción de Electro.

Tras unos cuantos forcejeos con tan eléctrico rival, Spiderman se dió cuenta de que éste era bastante **lento en sus movimientos**, y por tanto decidió seguir la estrategia de **saltar y dispararle en el aire, sólo cuando Electro le siguiere en su salto**.

Así mientras éste se recuperaba del impacto, Spiderman aprovechaba para **repetir de nuevo el ciclo de movimientos**.

Por fin tenía la **tercera llave** y un trocito menos de camino que recorrer.

¿La siguiente parada?, Un lugar muy visitado por él y su chica.



La oscuridad de la noche

El Hombre Arena le traía recuerdos del que fué uno de sus mejores amigos años atrás. Sandman antes había sido un simple matón llamado Bill Baker, quien tuvo la mala suerte de estar en una playa próxima a una central nuclear justo en el momento en que ésta explotó misteriosamente.

Tras quedar gravemente desfigurado, corrió a esconderse en el famoso **Central Park** de Nueva York, lugar donde Spiderman debía recoger la cuarta llave.

Por desgracia, las fuerzas especiales habían recibido el aviso de que Spiderman se dirigía hacia allí, por lo que el panorama con el que se encontró fue



bastante oscuro. Además, y para acabar de rematarlo, unas **peligrosísimas (y gigantescas) serpientes** le recibieron como anticipo de lo que a continuación vería... ¡un **mono gigante** en pleno Central Park! (a alguien se le debía haber olvidado ponerle la correas).

¿La forma de acabar con él?, ya sabéis, los monos mucha fuerza, pero poca **cabeza** (¿Lo pilláis?).

Tras acabar con el simio, Spiderman se encontró con el temible Hombre Arena. ¿Cómo podría acabar con un ser de tal materia?. De la forma más sencilla... **convirtiéndole en barro**.

Por lo tanto, **buscó una boca de riego** y esperó a que el propio Hombre Arena



se colocase al alcance del chorro de agua que ésta desprendía al ser golpeada.

Bien, ahora lo que teníamos no era el Hombre Arena, si no "un montón de barro".

¡Santo cielo!, ¿Cómo demonios iba a conocer el paradero del siguiente malvado, si esa masa deforme que se encontraba ante él era incapaz de articular una sola palabra...!? ¡Hip Hop Hob... Goblin!. Y es que, de todos es conocido que Spiderman tiene unos poderes telepáticos muy particulares, y es que si se emite un mensaje en determinada frecuencia, (como si se tratase de un mensaje por radio), nuestro amigo podrá recibirla cual receptor de ondas.

Por suerte, Kingpin conocía esa frecuencia, y, ya que no estaba dispuesto a dejar de jugar con Spiderman por una

Poder volar, tener a Garfio en tus manos, salvar a Morticia, unir tus fuerzas a las de Robocop... Y lo más re-que-te-fantástico es tenerlos a todos en tu propio GAMEBOY. En exclusiva.

ROBOCOP 2™
Ha vuelto para proteger a los inocentes. Y para liberar a Detroit ciudad sin ley, de la última y mortal amenaza química, el "Nuke".

GAMEBOY

ERES UN FENÓMENO



GAMEBOY

ROBOCOP 2



THE ADDAMS FAMILY
Sortea todos los peligros y reúne pantalla a pantalla suficiente dinero para salvar a Morticia de las manos de Alford.

GAMEBOY



HOOK
Con la única ayuda de tu estúpida y de Campanita, ayúda a Peter Pan en su lucha con Capitán Garfio y el primer oficial Smee.

GAMEBOY

HOOK

TM & © 1991 TRI-STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 40 41

ocean

Continúa

Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de OCEAN



"simple indisposición" del Hombre Arena, decidió contactar con él y revelarle el lugar donde podría encontrar a Hob-Goblin, su siguiente objetivo.

La verdad es que nadie conoce con certeza el origen de este extraño ser, y lo único que se sabe de él es que su arma preferida es... ¡lanzar calabazas! (tranquilos, no se trata de ningún profesor de mates), e ir montado en una especie de monopatin volador como los que exhibía Marty McFly en la segunda parte de una saga que todos conocéis.

Antes de encontrarse con él debía, enfrentarse a toda la ciudad de Nueva



York y a un macarra en moto, cuyo punto débil era su rueda trasera.

Al enfrentarse a Hobgoblin, Spiderman observó que éste se movía de izquierda a derecha y viceversa de una forma cíclica, y que además sufría una especie de colapso mental cada vez que percibía un impacto, instante que debía aprovechar para situarse fuera de su alcance. Todo así, la táctica a seguir era la siguiente: colocarse en el lado contrario al de nuestro enemigo y disparar hacia arriba hasta impactarle; acto seguido moverse hacia él, repitiendo los mismos movimientos hasta destruirle.

Bueno, ya sólo quedaba una llave y la debía encontrar en el mismo lugar donde recuperó la anterior, puesto que Kingpin había preferido mandar a dos de sus secuaces para defender la entrada a su fortaleza. Así pues, sin darle tiempo prácticamente para recoger la penúltima llave, apareció...

Un traje nuevo para Spiderman

Veneno, un ser cuyo traje parecía haber sido diseñado por el mismo sastre de Spiderman, y cuyo odio hacia él llegaba mucho más lejos de lo que nadie podía imaginar. Su habilidad era el salto, pero por suerte no era lo suficientemente rápido como para sorprender a nuestro amigo. Por tanto solamente se limitaría a esquivar su salto, y a dispararle su tela de araña cada vez que lo tuviese a una distancia prudente.

La última llave estaba conseguida y ya sólo faltaba entrar en la guarida de Kingpin. Pero por desgracia y para rematar la faena, Spiderman recibía el mensaje de que su amada había sido raptada y de que debía darse prisa en rescatarla si no quería perderla para siempre.

La guarida de Kingpin

Por fin estaba allí, ante un nivel en el que se encontraría con guardas, policías, cañones laser, gigantescos robots de dos patas, murciélagos asesinos (qué cosas se crean hoy en día) y un sinfín de cuevas en forma de laberinto y cuyas estancias le exigirían un perfecto dominio de las cuerdas de tela de araña.

Un detalle de agradecer era que aquí no se enfrentaría a ningún enemigo de final de fase, aunque sólo sería por el momento...



La bomba ¿va a estallar?

Lo único que le separaba de la bomba era de nuevo Electro... y el Dr. Curt... y Hobgoblin y... ¡Esto es de locos! Lo mejor que podía hacer era tomárselo con calma y avanzar poco a poco para así no tener que enfrentarse con todos de una vez. Eso sí, debía utilizar las mismas tácticas que anteriormente había utilizado para acabar con ellos.

Ante él se encontraba la bomba y las cinco llaves que debía utilizar para desactivarla. Tras observarla unos segundos notó que ésta le iba diciendo el color de la llave que debía introducir en cada momento, así pues llave tras llave y... ¡Click!, Spiderman lo había conseguido... ¡Nueva York estaba a salvo!

Pero la que no estaba a salvo era su chica. Kingpin la tenía, sonriente, entre sus garras. Aunque Kingpin os había guiado hasta aquí ¿por qué no podíais acabar vosotros la historia por él...?

JUAN CARLOS SANZ FERNANDEZ



RC MODEL, tu revista de radio control



Entra en un mundo apasionante y divertido

Conduce un Porche 930 Turbo, un todoterreno, un helicóptero, una lancha motora, un fórmula-1, a velocidad de vértigo, ...
TU CONTROLAS.

¡Siente la velocidad en tus manos!

APROVECHATE DE LA OFERTA
DE SUSCRIPCION:
20% DE DESCUENTO

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A. Apdo. Correos 226. Alcobendas 28100. Madrid

Deseo suscribirme a la revista RC MODEL por un año (12 números) al precio de 4.800 ptas., lo que supone un 20 % de descuento sobre el precio de portada.

NOMBRE..... APELLIDOS.....

DOMICILIO..... LOCALIDAD.....

PROVINCIA..... CODIGO POSTAL..... TELEFONO.....

Forma de pago:

Talón adjunto a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
 Giro postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A. nº.....

Contra reembolso (supone 225 ptas. de gastos de envío y es válido sólo para España)

Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.
o por fax enviando el cupón al (91) 654 58 72

Fecha y firma:

COMPARATIVA

Consola ▶

Datos técnicos ▼



Microprocesador central	68.000 Motorola	68.000 Motorola
Velocidad del microprocesador	3.58 Mhz. Ayudado por el Z 80 en el apartado sonoro.	12 Mhz. Ayudado por el Z 80 y los demás microprocesadores gráficos y sonoros.
Microprocesadores paralelos	Z 80 de Zilog.	Z 80 de Zilog y varios coprocesadores gráficos más.
Ram y Video Ram	72 K Ram y 64 K de Video Ram.	64 K Ram y 128 K de Video Ram.
Resolución	320 por 224	Programable El más habitual 380 por 225.
Paleta de colores	512	65.536
Colores en pantalla	64	4.096
Sprites en pantalla	80	380
Tamaño máximo de sprites	32 por 32	Tan grande como la pantalla.
Modos especiales de Hardware	No hay	Acercamientos y zooms de escenarios y sprites.
Chip y canales de sonido	Z 80. 10 canales de sonido digital de los cuales 6 son estéreo.	Z 80. 15 canales de sonido en estéreo digital. Sonido 3D Sphero Symphony.
Conexiones	Salida para TV y RCA. Entrada para cascos con volumen incluido. Dos ports de pad de control. Conexión para CD Rom.	Salida RCA, antena TV o euroconector. Entrada para tarjetas salva-partidas. Cascos con volumen incluido.
Periféricos	Pad de control. Arcade Power Stick. Cable RCA. Pad por infrarrojos. Silla móvil. Convertidor Master System. CD Rom ya disponible.	Joystick adicional. Tarjeta para grabar partidas. Cables RCA y Euroconector.
Caruchos disponibles y precio	Casi trescientos juegos en todo el mundo Más de cien en España. Precio: entre 5.990 y 8.490 ptas.	Una treintena de juegos disponibles. Aparecen uno o dos juegos por mes. Precio: entre 26.000 y 29.000 ptas.
Precio de la consola	27.900 ptas. + Sonic de regalo.	70.000 ptas. (consola) 92.000 ptas. (consola + juego a elegir).

Para finalizar con la serie de artículos dedicados a las consolas de 16 bits, os ofrecemos en este número un práctico y útil cuadro comparativo.

En él podréis ver de una manera rápida y directa las características principales de cada modelo junto con su precio y cantidad de juegos, por lo que ya lo tenéis más que fácil para averiguar cuál es la consola que más se ajusta a

vuestros gustos y exigencias. Así que, ya sabéis, estudiarlos con detenimiento este cuadrito, analizad, comparad y... ¡comprároslas todas!. Y no os comáis demasiado el coco. Porque, aunque sin duda las consolas más "carismáticas" son la de Sega y la de Nintendo, elijáis la que elijáis, seguro que os lo pasareis igual de SUPERMEGANEOTURBO.



← Consola Datos ▼ técnicos

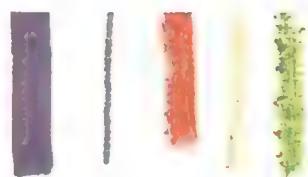
65C816 Super-16 bits de Nintendo.	LSI Custom Chip 6820.	Microprocesador central
3.58 Mhz. Cuenta con la ayuda de otros cuatro coprocesadores,	7 Mhz. El chip custom de gráficos ayuda en todo lo referente a la información gráfica.	Velocidad del microprocesador
2 chips de video (PPU1 y PPU2) y dos de audio fabricados por Sony.	16 bit Custom Grafic Chip.	Microprocesadores paralelos
128 K Ram y 128 K de Video Ram.	64 K Ram y 64 K de Video Ram.	Ram y Video Ram
512 por 448	320 por 224	Resolución
32.768	512	Paleta de colores
256. Múltiples modos de resolución y colores.	241	Colores en pantalla
128	64	Sprites en pantalla
64 por 64	32 por 32	Tamaño máximo de sprites
Rotaciones, Zooms y acercamientos escalares y color layering (planos de color transparentes). 7 modos gráficos diferentes, 4 planos de scroll básicos, y la posibilidad de convertir planos de dos dimensiones en imágenes tridimensionales.	No hay	Modos especiales de Hardware
Sony. 8 canales de sonido estéreo PCM con calidad de Compact Disk.	6 canales de estéreo digital.	Chip y canales de sonido
Salida Multi Out para los diferentes cables de antena TV, RCA o euroconector. Port para conectar la unidad de CD Rom. Dos salidas para pads de control.	Salida antena, RCA audio vídeo. Port para un control pad.	Conexiones
Cable audio vídeo RCA estéreo y RCA estéreo euroconector. Pad de control para segundo jugador. Bazooka Super Scope. Futura unidad de CD Rom.	Pad de control. Adaptador para cinco jugadores. Turbo Stick. Adaptador para cartuchos japoneses. Próxima unidad de CD Rom.	Periféricos
Unos cien en el mundo. En España seis el primer mes y treinta a final de año. Precio: 7.790 ptas.	Más de trescientos en el mundo. En España unos cincuenta. Muchos más con el adaptador japonés. Precio: desde 4.900 a 8.875 ptas.	Cartuchos disponibles y precio
29.900 ptas. + Super Mario World de regalo.	22.900 + Blazing Lasers de regalo	Precio de la consola

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PARO draw™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!
¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES
CONSEGUIRÁS
DIFERENTES RESULTADOS

Por sólo
1.590 Pts.
(+ 200 pts. de gastos de envío,
IVA incluido)



Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.



1 ¡DIBÚJALO!

Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!

Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Despues plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!

Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. Tu diseño no se estropeará con el lavado.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. * C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 pts. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE APELLIDOS DOMICILIO LOCALIDAD CODIGO POSTAL PROVINCIA TELÉFONO

Forma de pago:

Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
 Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º
 Tarjeta de crédito VISA n.º Contra reembolso.

Fecha de caducidad de la tarjeta

Titular de la tarjeta (si es distinto)

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

(* HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

Fecha y firma:

LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !
¡ ES SUPER FACIL !

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada.

Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®.

BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú. Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras. Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.

**NUEVO
EN ESPAÑA**

BUBBLE THING® en el libro GUINNESS de los records
David Stein de New York (creador de BUBBLE THING®), consiguió formar la burbuja más grande del mundo con una longitud de 15 m y 24 cm. el 6 de junio de 1.988, utilizando únicamente BUBBLE THING®, agua y líquido jabonoso.

¡PRUEBA A BATIR TÚ EL RECORD!



David Stein's
**bubble
thing®**

HOBBY POST, S.L.
es el importador exclusivo
en España del BUBBLE THING®

**PASATELO POMPA
CON BUBBLE THING®**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L.
Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).
 Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).
 Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).

NOMBRE APELLIDOS

DOMICILIO

LOCALIDAD PROVINCIA

CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) TELEFONO

Forma de pago:

Contra reembolso Giro postal Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
 Tarjeta VISA nº Fecha de caducidad de la tarjeta

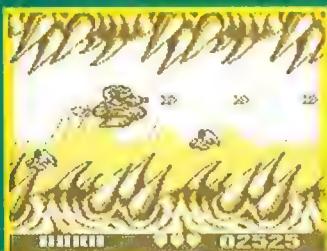
Titular de la tarjeta (sólo si es distinto)

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30

y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72. Fecha y firma:

SUPERVIEW

Ba fiebre de las ranas guerreras. Las Tortugas Ninja no son los únicos bichos verdes que despiertan la pasión entre los jóvenes yankees. También están causando estragos por allí sus primas hermanas, las Battle Toads, quienes han alcanzado en muy poco tiempo la misma popularidad que los quelónidos amantes de las



de la galaxia Lost Vega, se está celebrando un gran baile de disfraces.

Nuestras amigas anfibias, que tienen ganas de juerga a todas horas, no podían faltar a la cita, y allí están, danzando alegremente a anca suelta.

Pero, ¡ay!, uno de los invitados es la mismísima Black Queen, quien, en menos que canta un marciano tuerto, se lanza en fiera batalla contra las Battle Toads.

Así se inicia un juego en el que tendrás que partir en busca de tus dos hermanos raptados por la reina negra. Prepárate para atravesar doce niveles, con un preciosista y gigantesco escenario plagado de malos y truhanes de todos los tamaños y especies... ¡una pasada!

Un gran juego que pronto podrás disfrutar a tope en tu Game Boy.

pizzas.

Tradewest, conversora de juegos como Double Dragon de Nintendo, o Super Off Road para Super Nintendo, se ha encargado de llevar a la Game Boy este mito televisivo.

La cosa va de que en una de las numerosas estaciones espaciales de entretenimiento

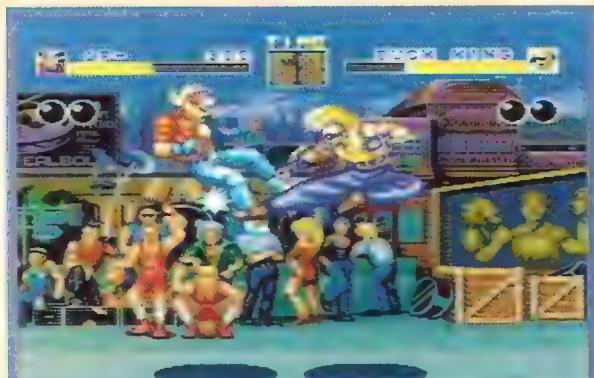


GAME BOY



Battle Toads

Fatal Fury



Para los que les

gustó el Street Fighter 2. Con unos gráficos realmente de película, unos movimientos de leyenda y una jugabilidad digna de la máquina arcade, nos llega el Fatal Fury, uno de los títulos más fuertes y esperados del mundo Neo

Geo y que ha supuesto un gran éxito, merecido, en todos los salones recreativos de Japón, Estados Unidos y Europa.

En él, puedes elegir a tu héroe particular entre tres luchadores, y acto seguido, emprenderás una lucha sin cuartel en pos del título "King of the Fighters", el máspreciado galardón de lucha callejera de todos los tiempos.

Para conquistarlo, tienes

f22

interceptor



F22, con la misión de cumplir 100 objetivos en cuatro países: Rusia, Irak, Corea y Estados Unidos. Pero ésto es la teoría. La realidad es que tendrás que manejar cuidadosamente los numerosos controles e indicadores de tu avión, al tiempo que permaneces atento al peligro que suponen los ataques enemigos.

F22 Interceptor, con sus gráficos 3-D bastante aparentes, es, por tanto, el primer simulador de avión "puro" que llega a España para disfrute de los aficionados al género, que de momento, no sabemos cuántos son...



Todo un personaje. ¿Te apasionan los viajes estelares?, ¿quieres convertirte en un super explorador espacial?. Si no te atreves a contestar, nosotros lo haremos por ti: siiiiii. Pues prepárate porque muy pronto este cartuchete que se se

Tu misión, como buen explorador, es devolver la tranquilidad a los Planetas Unidos de la galaxia, visitando los diez mundos más inolvidables, -por su dificultad-, que hayas podido visitar en cualquier espacio temporal.

Cientos de problemillas por resolver, laberintos endiablos, armas ampliables y todo el buen sabor de los

juegos de plataformas son algunos de los argumentos que nos traerá en breve este genial Rad Gravity.



NEO GEO



que derrotar a los siete contrincantes más duros del mundo, Duck King, Michael Max, Hwa Jai, Riden,..., bueno, ya los irás conociendo tú mismo.

Un título estrella, con toda la calidad que SNK nos tiene acostumbrados, y que hará las delicias de los más pegones y pendencieros de la casa, es decir, mismamente de todos nosotros.





La espectacularidad como símbolo. Si te has quedado alucinado con Magician Lord y Thrash Rally, prepárate para flipar con este Robo Army, otra de las muchas delicias audiovisuales con las que puedes disfrutar tanto en los salones recreativos como en tu propia casa a la vera de la Neo Geo.

Este monstruoso cartucho permite la acción simultánea de dos jugadores en busca de peleas y aventuras en un entorno totalmente futurista y cibernetico que tiene lugar en la ciudad de Neo Detroit.

Las fuerzas destructoras



NEO GEO

robo army

del perverso Doctor Flon Jeed, han vuelto del pasado para vengarse de su antigua derrota. Ahora se hacen llamar Cyber Army y están dispuestos a todo, a todo lo que sea destruir, claro.

Menos mal que todavía quedan héroes, y los de este juego son Máxima y Rocky, dos personajes de gran altura y anchura y que están entrenados para destruir robots y androides a manotazo limpio.

Si quieras conocer uno de los arcades de lucha más grandiosos de los últimos tiempos, no faltes el próximo mes a la cita con tu revista favorita. Es decir, el Hola.



desert

electronic
Arts al
ataque.
Este

cartucho, es, sin duda alguna, otra de las grandes sorpresas de Electronic Arts para este fecundo y prolífico en videojuegos, año 1992.

¿Será este arcade basado en la guerra del Golfo tan bueno como dicen?

Parece que sí, pero aún tendrás que esperar un tiempo para comprobarlo.

De momento ya puedes ir contándoles a tus conegos que el tema va de que controlas un Apache AH 64, -el helicóptero más avanzado que existe-, a



shark

Pánico en las alturas
Este cartucho, realizado por la compañía Toaplan, conocidísima en toda Osaka y gran parte de Hiroshima, -ciudad que vió nacer a nuestro querido amigo Nikito Nipongo-, nos sitúa a los mandos de un biplano en un trepidante juego de scroll



vertical a la usanza del Flying Shark o el mismísimo Twin Hawk.

Varios tipos de armas devastadoras, bombas de nitrógeno, vidas y muchos más items ayudarán al abnegado avioncete a permanecer más tiempo en el aire en medio de este caos de balas, metralla y espectaculares explosiones. Si te gusta la acción sin límites y los juegos en los que la "única complicación" es esquivar los proyectiles

enemigos, espera al mes que viene y verás lo que es bueno.

Lo que es muy bueno, queremos decir.

strike

bordo del cual tendrás que liarte a destruir aviones, aeródromos, radares y todo lo que el



enemigo te ponga por delante. Y diles también que ahí no acaba la cosa, pues además hay que rescatar prisioneros, proteger campos petrolíferos y muchas cosas más.

Y cuéntales... bueno, mejor no les cuentes nada... Si se quieren enterar que se lean Hobby Consolas. ¿no?



TURBO CRACK



Il héroe galáctico.

E¿Quién se atreve a decir que la consola de Nec no tiene grandes héroes?. Pues aquí tenéis uno de ellos, el vengador de las galaxias Keith Courage.

Nuestro querido planeta azul, la Tierra, ha sido invadido una vez más por inmundas criaturas del espacio exterior.

Pero aquí llega Keith, con su espada de acero toledano, para poner orden en el gran objeto estelar plagado de marcianitos.

Pero no te confíes demasiado, porque estos seres son de lo peor que hay: hombres pistoleros, pulpos genocidas, y un sinfín de criaturas que te harán la existencia en el asteroide un poquitito más desagradable.

Todo esto y más en siete agrestes territorios, donde los saltos, recogida de monedas y visitas a tiendas donde comprar suculentas ayudas se puede convertir, con tu participación por supuesto, en una auténtica odisea espacial.

Atención al juego, porque se lo merece. Y no os impacientéis... todo llegará.

el planeta alienígena

keith courage



MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30

SABADOS DE 10,30 A 14 h

TELF: (91) 527 39 34

(91) 539 04 75 / 539 34 24

FAX: (91) 467 59 54



URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS
15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS
A CASA URGENTEMENTE Y SIN
GASTOS DE ENVIO. LLAMANOS!



¡CONSIGUE YA
TU CONSOLA SEGA
AHORA MAS BARATA

MEGA DRIVE



CON EL
SUPERJUEGO
SONIC

26.900

Master System II

BASIC



CON ALEX KID
+ CONTROLPAD

8.900

SONIC PACK



CON ALEX KID
+ SONIC
+ 2 CONTROLPAD

12.900

PLUS

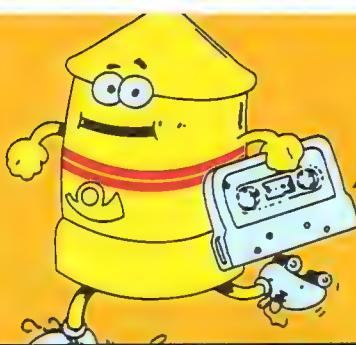


CON ALEX KID
+ CONTROLPAD
+ PISTOLA
+ OPERATION WOLF

15.900

MEGA DRIVE				MASTER SYSTEM								MEGA DRIVE			
500 PIS				DESCUENTA A CADA CARTUCHO								500 PIS			
SONIC	STRIDER	ALIEN STORM	SPIDERMAN	GOHUL'S GHOSTS	MICKEY MOUSE	MOON WALKER	SUPER MONACO	ITALIA 90	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4990
M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5590	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 4990	M. SYSTEM - 2990	M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 5990				
SUPER HANG ON	POPULOUS	BONANZA BROS	TRUXTON	GOLDEN AXE	ASTERIX	DICK TRACY	JOE MONTANA	ESWAT	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990				
M. SYSTEM - 2990	M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 6490	MEGA DRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5590	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	MEGA DRIVE - 5490 M. SYSTEM - 4990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990	MEGA DRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5590
KICK OFF	RAMBO III	THUNDER BLADE	WONDER BOY	COLUMNS	HOSTBUSTERS	OUT RUN	HEROES OF THE LANCE	BUBBLE BUBBLE	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5590	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5590	MEGA DRIVE - 5490 M. SYSTEM - 4990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990	MEGA DRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990
M. SYSTEM - 6490	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5590	M. SYSTEM - 5590	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990			
PACMANIA	INDIANA JONES	DONALD DUCK	WRESTLE WAR	STREETS OF RAGE	SHADOW DANCER	FANTASIA	HOCKEY	BASKETBALL	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990				
M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 7990	M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990			
SHINONI	QUACK SHOT	GOLDEN AXE II	THUNDER FORCE III	TOKI	WONDER BOY MONST. W.	ROAD RASH	GYNOUR	688 ATTACK SUB	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990				
MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 8490	MEGA DRIVE - 7990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 8490	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990					
KLAX	CALIFORNIA GAMES	M. LEMIEUX HOCKEY	STAR FLIGHT	HELLFIRE	DESERT STRIKE	SHADOW OF THE BEAST	THE INMORTAL	JAMES POND II	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990				
MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 8990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 8990	MEGA DRIVE - 7990	MEGA DRIVE - 8490	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990			
ALIAS DRAGON	SUPER HYDILDE	GALAXY FORCE II	KID CHAMELEON	TURBO OUT RUN	AIR RESCUE	NINJA GAIDEN	PRINCE OF PERSIA	WIMBLEDON TENNIS	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990				
MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - PROX	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 7490	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990	MEGA DRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990	MEGA DRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990			

MEGA DRIVE								RPG / ESTRATEGIA								MEGA DRIVE							
PHANTASY STAR II								SWORD OF VERMILION								CARMEN SAN DIEGO							
PVP - 8490	PVP - 9900	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 7490	PVP - 8490	PVP - 8890	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 7490	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 7490	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 8890						



MAIL soft

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
 SABADOS DE 10,3 A 14 h
 TELF: (91) 527 39 34
 (91) 539 04 75 / 539 34 24
 FAX: (91) 467 59 54



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

GAME BOY

13.900 pts

EN **MAIL soft** INCLUYE:

- SUBSCRIPCION REVISTA NINTENDO
- TETRIS
- AURICULARES
- CABLE 2 JUGADORES
- PILAS
- Y LA GARANTIA MAIL



BATERIA RECARGABLE- 6.700



BATERIA NUBY- 3.995



ILLUMINACION- 2.100



LUPA- 1.700



ALTAVOCES- 2.100



CARRY CASE- 2.100



PLAY AND CARRY CASE- 2.695



MALETIN ATTACHE- 3.395



HOLSTER- 1.695



HOLSTER KONIX- 2.295



GAME PACK- 1.595



ADAPTADOR COCHE- 1.995



KIT DE LIMPIEZA- 1.595

COMPLEMENTOS

¡PIDE YA TU...
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



29.900 pts
 CON EL JUEGO
 MARIO WORLD

MANDO DE CONTROL - 2.320



MUY PRONTO
MUCHOS MAS
CARTUCHOS

SUPER NINTENDO SCOPE - 9.490



SUPER SOCCER - 7.790



F - ZERO - 7.790



SUPER TENNIS - 7.790



SUPER R-TYPE - 7.790

MAS CARTUCHOS
GAME BOY

DESCUENTA
500 pts
A TODOS LOS CARTUCHOS
GAMEBOY

Aero Star	3900	F-1 Racer	5600	Nobunaga's Ambition	4900
Altered Space	4400	Face Ball 2000	4900	Operation C	4400
Alleyway (ARKANOID)	4190	Fighting Simulator	4400	Paperboy	4900
Amazing Penguin	3900	Final Fantasy II	4900	Paperboy II	4900
Amazing Tater	4400	Fist of the North Star	3900	Personal Organizer	4900
Atomic Punk	4400	Fortified Zone	4900	Plimball	4190
Attack Killer Tomatoes	4400	Gargoyles	4190	Power Mission	3900
Batman II	4900	Gauntlet II	5400	Prince of Persia	4400
Battle Unit Zeoth	3900	Ghostbuster II	5400	Princess Blobette	4190
Beetlejuice	4400	Golf	4190	Qix	3900
Bill Elliot's Nascar	4400	Hal Wrestling	3900	R-Type	4190
Blades of Steel	4400	Hatris	4400	Skater or Die	3900
Blaster Master Boy	4400	Hunch Back	4400	Skater or Die II	4400
Boulder Dash	4190	In Your Face Basket	3900	Soccermania	4900
Boxxle	4900	Jack Nickalous	4900	Solar Strike	4190
Brain Bender	3900	Jeopardy	4400	Solomon's Club	4190
Bugs Bunny	4190	Klaxx	3900	Spanish /English trans.	4900
Burai Fighter de Luxe	4190	Kung fu Master	4190	Spell Checker+Calculadora	4900
Castlevania	4400	Kwirk	4190	Star Trek	4400
Castlevania II	4400	Mega man	4400	Super Mario Land	4190
Chessmaster	4400	Meiroid II	3900	Super R.C. Pro am	4190
Days of Thunder	4400	Might and Magic	4900	The Hunt for Red October	5400
Dexterity	3900	Missile command	4900	The Punisher	4400
Double Dragon	4400	Motocross Maniac	4190	Tiny Toon Adventure	4400
Double Dribble	4400	Nemesis	3900	Tom and Jerry	4900
Dr. Mario	4190	Ninja Boy	3900	Wizared & Warriors	4190
Dynablastar	4190	Ninja Taro	4900	World circuit	4900

RELOJES
Nintendo

• TETRIS • SUPER MARIO BROS 3

3.950



MAIL soft

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75

(91) 539 34 24

FAX: (91) 467 59 54

LUNES A VIERNES - DE 10,30 A 20,30 H

SABADOS - DE 10,30 A 14 H

Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

Atocha

SOL

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000
PTAS, TE LO ENVIAMOS
A CASA URGENTEMENTE Y SIN
GASTOS DE ENVIO. LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA
NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS
OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO

Nintendo

Consola P.V.P.
13.990

OFERTA
ESPECIAL



SUPERSET
Consola con 4 Joysticks
"NES FOUR SCORE"
y los juegos SUPER
MARIO BROS, TETRIS,
WORLD CUP

Por sólo **23.990**

A Boy and his Blob	5500
Ballon Fight	3900
Baseball	4200
Big Foot	6500
Bionic Comando	6990
Blades or Steel	6500
Boulder Dash	6500
Crack Out	6500
Dr. Mario	6990
Goal	3900
Golf	6500
Goonies 2	5500
Gradius	3900
Ice Hockey	6500
Ikar Warriors	6900
Iron Tank	6500
Kid Icarus	3900
Kung Fu	6500
Metal Gear	6990
Metroid	7900
Mission impossible	6500
New Ghostbusters II	6500
Paper Boy	3900
Pimball	

Power Blade	7900
Pro Wrestling	5500
RC Pro Am	5500
Road Fighter	6500
Robocop	6500
Roller Games	7250
Silent Service	6500
Sim's Quest	6500
Ski or Die	6900
Soccer	3900
Stealth ATF	6500
Tennis	3900
The Legend of Zelda	7250
Top Gun 2-nd Mission	7900
Total Recall	6900
Track & Field 2	6500
Zelda 2	7900
KICK OFF	7250
RAINBOW ISLAND	6500
Crater Maze	8400



NEC TURBOGRAFX

**CONSOLA
16 BIT.**

18.900

CON EL JUEGO BLAZING LAZERS - 22.900

Alien Crush	4900
Blazing Lazers	6900
Bloody Wolf	5500
Bravo Man	8875
Crater Maze	5500

Cyber Core	6900
Chew Man Fu	6900
China Warrior	4900
Deep Blue	4900
Devils Crush	6900
Double Dungeon	5500
Dragon Spirit	8875
Dragons Curse	5500
Drop Off	5500
Dungeon Explored	4900

Fantasy Zone	4900
Final Lap Twin	6900
Final Zone	6900
Fighting Street	5500
Galaga 90	6900
Legendary Axe	6900
Legendary Axe II	8875
Military Madness	6900
Moto Roader	5500
Ninja Spirit	6900



LA ULTIMA
GENERACION DE
HAND HELD
4 EN 1 SOLO
5.750

ATARI LYNX

ATARI LYNX



17.900

CON UN JUEGO DEREGLADO

A.P.B.	4900
Awesome Golf	4900
Bill & Ted's Adventure	4900
Blockout	4900
Blue Lightning	4900
California Games	4900
Checkered Flag	4900
Chip's Challenge	4900
Cristal Mine II	4900
Electrocop	4900
Gates of Zendocon	4900
Gauntlet III	5400

ATARI LYNX

ATARI LYNX



NOMBRE
APELLIDOS

DIRECCION COMPLETA

POBLACION PROVINCIA

TELEFONO C.P.

MODELO DE CONSOLA

Nº CLIENTE

NUEVO CLIENTE

ENVIOS POR CORREO

CONTRAREMBOLSO

ATARI LYNX

LYNX II



17.900

TITULOS PEDIDOS

PRECIO

GASTOS ENVIO
TOTAL

250



SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL SOFT
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
Costos de envío: PORTUGAL - 750 pts
 RESTO CEE - 1000 pts
TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS.
LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



¡Hola, consolistas! Otro mes que nos encontramos consoleando como locos, ¿eh?. Bueno, pues nada. Ya sabéis que yo estoy aquí todos los meses al pie del cañón, digo, del pad de control, dispuesto a ayudaros en lo que sea... Así que, voy a dejarme de rollos y pasemos a contestar algunas de las preguntas que me habéis mandado este mes. ¡Ah! y como siempre, os recuerdo que si queréis podéis enviarme una carta, eso sí, poniendo claramente en el sobre: HOBBY CONSOLAS. HOBBY PRESS S.A. C/ De los Ciruelos N° 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.



El terrible boxeador

Juegos variados para Mega Drive

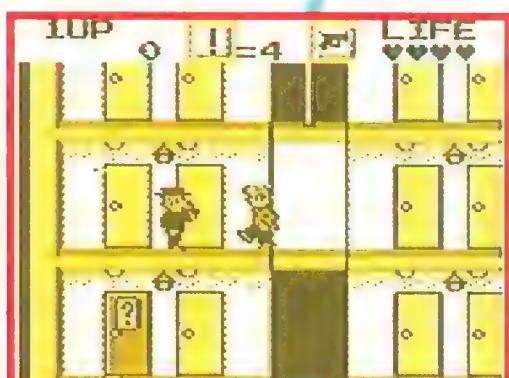
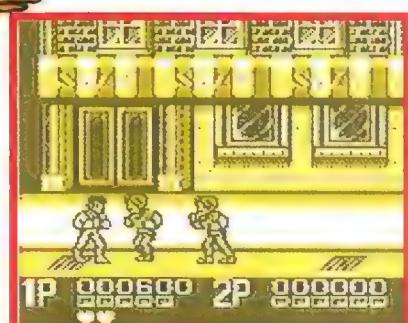
IQué tal, Yen!. Tengo una Mega Drive y me gustaría saber si saldrán los juegos: G-Loc, Super Kick Off, Castle of Illusion II algún juego de tenis, alguno de esquí, Dragonball Z, F22 Interceptor II o Toki. ¿Me recomiendas los juegos: California Games, John Madden y EA Hockey?. Características del Arcade Power Stick. ¿De qué va el juego Might and Magic? ¿Es bueno?. Ponme (si las tienes) unas fotos del juego Sonic II. Gracias.

Jordi Calm i Molina (Gerona)

Vayamos por partes. G-Lock saldrá para CD ROM; Super Kick Off está siendo desarrollado por U.S. Gold; Castle of Illusion II podría ser el actual Fantasía; el tenis sigue siendo uno de los deportes huérfanos para Mega Drive, no así como el esquí, representado por el estupendo Winter Challenge.; Dragonball Z, no tengo noticias de que vaya a visitar las consolas; Interceptor II, bastante tenemos ya con que pronto saldrá el 1; y Toki ya ha salido.

California Games es bastante bueno, aunque no tanto como los otros dos, los mejores simuladores deportivos para la Sega 16 bits.

El Arcade Power Stick es un pad a lo bestia y con disparo automático. Might and Magic es un juego de rol. Y en cuanto al Sonic II, es uno de los mayores secretos de Sega y no me lo han enseñado ni a mí.



Hola Yen Te llamaba para que me dijeras cómo se mata el primer finalista del Double Dragon II de Game Boy. También me gustaría saber cuál de estos dos juegos es el mejor: Elevator Action o Gargoyle's Quest.

Gonzalo Fernández Castaño (Madrid)

Supongo que te refieres al boxeador sonado de la boca del metro. Nada más fácil que ir esquivando sus golpes yendo de arriba a abajo sucesivamente. Para sacudirle utiliza el super puñetazo y cuando caiga al suelo salta sobre su estómago: no le sentará nada bien.

A mí me gusta mucho más el Gargoyle's.



Un Master-maníaco

Hola Yen, pocholo! Quiero hacerte unas preguntas: 1- ¿Se pueden utilizar los cartuchos de la Mega Drive en la Master?. 2- ¿Se va a fabricar algún convertidor?.

3- ¿Van a sacar el Quackshot para la Master?. 4- ¿Qué juego me recomendarías que sea parecido al Castle of Illusion?. 5- ¿Cuál de estos juegos te comprarías?: Astérix, Donald Duck, Joe Montana, Los Picapiedra, California Games, Mercs, Rambo III. 6- ¿Van a sacar el Fantasía para la Master?. 7- ¿Qué juego de Basket para la Master me recomiendas? Muchas gracias.

Juan González Romera (Valladolid)

1-No, pero los de la Master sí se pueden poner en la Mega Drive por medio del adaptador de turno. Y en la Game Gear también.

2-Creo que ya te haces una idea de la fecha de lanzamiento. Nunca.

3-No, pero en su lugar tienes para Master otra aventura del pato Donald casi tan buena: The Lucky Dime Caper.

4-Si a lo que te refieres es a los juegos de plataformas, yo te recomendaría el Sonic o Astérix.

5-En este orden: Astérix, Donald Duck, Mercs, California Games, Rambo III, Los Picapiedra y Joe Montana.

6-Dudo bastante que lo vayan a sacar.

7-El único que existe es el Super Real Basket.

¿Cuál te gusta más?

Hola Yen: ¿ “How” estás you?. Yo “very” bien. Tengo una Mega Drive y quería preguntarte cuál de estos juegos me recomiendas para comprármelo: Shadow of the Beast, James Pond II y Kid Chameleon. Sé sincero, estoy “waiting” por la respuesta. Adiós, chao, sayonara, agur, good bye... ¡Ah!, ¿Qué es el Action Replay?

Miguel López (Navarra)



Nada me da más placer que leer la carta de un políglota como tú. De verdad, dedícate a ello en el futuro. Con un poco de suerte acabarás de camarero de una terraza de la Costa Brava. Bromas a un lado voy a decirte mi orden de preferencia de los 3 juegos que me has dicho. En primerísimo lugar yo me compraría el James Pond II porque en mi opinión es el mejor juego para la Mega Drive. Luego, el Shadow of the Beast y el Kid Chameleon más o menos iguales.

El Action Replay es un aparato por el cual podemos meter ciertas claves a los juegos para obtener ciertas ventajas. Es lo que los antiguos usuarios de ordenadores conocían como “pokes”.



Un fan del Pato Donald

Hola Yen. Tengo una Game Gear y me gustaría saber lo siguiente: 1- ¿Qué te parece el juego Donald Duck 2- ¿Cuánto duran unas pilas alcalinas para Game Gear? 3- ¿Van a pasar el juego Quackshot para la portátil de Sega? 4- ¿Me podrías enseñar cuál es el juego Pengo para Game Gear y que te parece?

Javier Martínez Ferrer (Sevilla)

1-Es exacto a la versión de Master pero con la ventaja de que es más rápido, ya que el procesador de la Game Gear es más veloz que la más veterana de las segas.

2-Frente al color y la ventaja de poder jugar a oscuras, a las consolas portátiles en color se les atribuye siempre el mismo problema: la duración de las pilas. Podemos echarle unas 7 horas ininterrumpidas de vida a las pilas.

3-No (a esto se le llama elocuencia ¿eh?)

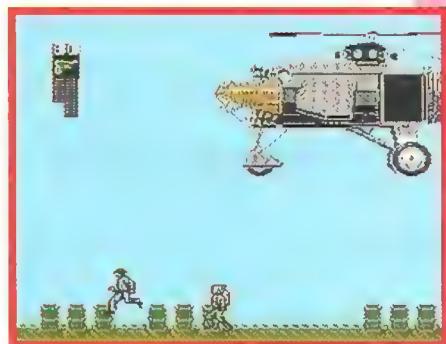
4-Este juego ya lo pudiste ver comentado en el número pasado. Por mi parte te diré que es una digna versión del clásico de las máquinas, pero tampoco es nada del otro mundo.

¡Hasta otra!

Lo que el futuro nos traerá

Hola Yen, colega. Tengo una NES, y quiero hacerte unas preguntillas:
1- ¿La Super Nintendo ocupará un lugar en la revista como el resto de sus hermanas menores? 2- ¿Podrías ponerme unas fotillos de los joysticks profesionales de la NES y las características de cada uno de ellos y sus precios? 3- Quisiera que me pusieras otras fotillos de juegos que saldrán mucho, mucho más adelante, de la NES. Esto es todo, Yen. Gracias.

Raul Pérez Sánchez Oviedo)



- 1- Ya hemos incluido a la Super Nintendo.
- 2- Nos has dado una idea para un futuro reportaje sobre estos interesantes periféricos...
- 3- Bart Vs World, Krutsy's Funhouse, Goerge Foreman Boxing, Turrican, Silk Worm, Rocketeer, Megaman IV...

Preguntas nintenderianas

Hola, amiguate de la consola. ¿A que mola la poesía?. Bueno, ahora pasemos a las cosas serias. Te mando unas preguntas para que me las contestes (¿Para qué iban a ser?).

- 1- El Super Mario 4 ya está en la Super Nintendo. ¿Qué tal está? ¿Me podrías enseñar una instantánea? ¿Aparecerá en la NES?
- 2- Las "malversiones" de NES. ¿Tienen su misma calidad? ¿Y los cartuchos de 20, 40 o más de 100 juegos son compatibles con la NES?
- 3- ¿Qué tal están en Nintendo el Rainbow Islands, Chip'n Dale y el New Zealand Story?
- 4- ¿Existe algún "password" en el MARIO 3? Muchas gracias.

Jose Esteve López (Valencia)

1- El Super Mario 4, ó Super Mario World, es para todos los críticos internacionales el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. Y lo más alucinante es que te lo regalan al comprarte una Super Nintendo.

Respecto a la versión de NES no se ha oido nada todavía pero todo se andará...

2- Las 1.001 versiones que ruedan por ahí no tienen ni la décima parte de calidad que la genuina NES.

Respecto a los juegos, su calidad muchas veces es más que mediocre y su catálogo se compone de "versiones"



La benjamín de Nintendo

¿Qué hay Yen?, me gustaría que me contestáses a algunas dudas de la Game Boy.

1- ¿Qué juego me recomiendas para Game Boy: Red October, Turrican, R-Type o Duck Tales?

2- ¿Hay diferencia entre Terminator y Terminator 2?

3- ¿Qué juego de aviones o naves me recomiendas?

4- ¿Hay una versión del Top Gun para Game Boy?

5- ¿De qué material está hecho el GB Holster?

Y aparte de todo esto, ¿me podrías explicar lo que es un CD-ROM? Gracias colega. ¡Ah! Saludo a todos mis compañeros del Martín Codax.

Ivan Omar Medina (Vigo)

1- En este orden: R-Type, Duck Tales, Turrican y Red October. 2- Terminator 2 aún no ha salido para Game Boy

3- Némesis o el legendario R-Type. 4- No. 5- Está hecho en plástico super-resistente.

Por último te diré que un CD-ROM es un periférico que permite cargar juegos grabados en un CD (Compact Disc) en consolas o ordenadores.



medio piratillas de juegos de otras máquinas.

Yo mismo he tenido la oportunidad de ver el Altered Beast para NES en un catálogo. En cuanto a la compatibilidad tengo mis dudas. Moraleja: vete siempre a lo auténtico.

3- Tanto el New Zealand como el Rainbow Islands se merecen un sobresaliente y el Chip'n Dale un notable alto.

4- En cuanto a lo del "password" es lo único que le falta a este mega-juego.

Los de Nintendo aprendieron de ello y en la siguiente aventura de Mario, Super Mario World, existe la posibilidad de grabar las partidas en el cartucho, lo cual resulta absolutamente alucinante, porque puedes empezar siempre donde te quedaste...

De nada, para eso estamos en este consolero mundo.

Amiga vs Mega Drive y CD ROM

Hola Yen. Como todo consolero, tengo mis grandes y pequeñas dudas que requieren la mano de un experto (como tú, supongo) para ser contestadas. Ahí van:

1-¿ Que diferencias hay entre el Amiga 500 y la Mega Drive?. (Las diferencias de precio, tamaño, teclado, etc... no, sino las de memoria, sprites...)

2-¿ Los juegos en CD del Amiga 500 servirán para jugar en el CD-ROM de la Mega Drive? ¿Y al revés?

3-¿ De qué va el juego " Shining in the Darkness "?

4-¿ Cuánto valdrán los juegos del CD-ROM ?

5-Dí algunos títulos de juegos en CD-ROM

6-¿ Por qué son tan caros los juegos en cartucho?

Espero que no sean unas preguntas difíciles de contestar.

Gracias.

Higin Prades Esteve (Barcelona)

Como veo, lo tuyo son los tecnicismos y sobre todo el CD-ROM. Te responderé punto por punto a todas tus preguntas.

1- Las dos máquinas se rigen por un microprocesador exacto: el 68.000 de Motorola; y a la misma velocidad: 7 megaherzios. Pero en lo demás son dos máquinas diferentes. El Amiga va acompañado de una serie de chips especiales que ayudan al procesador, tiene una memoria de 512 K en el modelo standart que se pueden ampliar, posee una resolución de 320 x 200 hasta 640 x 400. Tiene una paleta de 4.096

colores, los cuales pueden estar a la vez en pantalla. Con

respecto a la Mega Drive... leete la interesante prueba comparativa que hemos preparado este mes y saldrás de dudas

Hay rumores de un aparato japonés llamado A-MIGADRIVE que es capaz de pasar juegos de Amiga a cartuchos Mega drive, que son alimentados por una pequeña pila. Lo que desconozco es si se va a comercializar aquí.

2- No, son incompatibles.

3- Es un juego de rol con unos fantásticos gráficos pero con el inconveniente de que está en inglés.

4- Sobre el precio no he oido nada, pero es posible que sean mas baratos que los cartuchos.

5- Los juegos que he visto, -aún sin acabar- son: Sol-Feace, que es un mata-marcianos; Ernest Evans en el más puro estilo Strider, 3x3 Eyes un juego de rol y Funky Horror Band.

6- Porque no son sólo software, sino hardware, y además se fabrican en Japón, por lo que hay que traerlos desde allí...



**SEGA
MASTER SYSTEM-II**

1. CONSOLA + PAD + ALEX KID = 9.900 PTS.
2. CONSOLA + 2 PAD + SONIC + ALEX KID = 13.900 PTS.

CONTROL STICK	2.595
REMOTE CONTROL	3.490
ACTION STICK	1.990
AZTEC ADVENTURE	1.990
BLACK BELT	1.990
ENDURO RACER	1.990
FANTASY ZONE	1.990
SECRET COMMANDO	1.990
SECRET TENNIS	1.990
THE NINJA	1.990
TEDDY BOY	1.990
TRANSBOOT	1.990
WORLD GRAND PRIX	1.990
ASTERIX	5.990
BONANZA BROTHERS	5.590
DOUDU DUCK	5.590
GHOULS I GHOST	5.590
KLAX	5.590
MERC'S	5.590
SUPER KICK OFF	5.990
SHADOW DANCER	5.990
SHADOW OF BEAST	5.990
SUPER TETRIS	5.990
WONDER BOY	4.990

LYNX II

LYNX II + AD. RED + BLUE LIGHTING = 22.900 PTS.

LYNX II	17.900
LYNX I	17.900
ADAPTADOR RED 220 V.	2.300
AWEZONE GOLF	4.900
BLADE RUNNER	4.900
BLUE LIGHTING	4.900
CHEQUERED FLAG	4.900
CRYSTAL MINES II	4.500
ELECTROCOP	4.500
GATES OF ZENDOCON	4.900
GAUNTLET III	4.500
GIANT SLAIDEN	4.900
RAMPAGE	4.900
RYGAR	4.900
ROBOTRON	4.500
SCRAPYARD DOG	4.500
TOKI	4.900
VIKING CHILD	4.900
WORLD CUP SOCCER	4.900
WARBIRDS	4.900

GAME GEAR

1. CONSOLA + COLUMNS. + AD. RED = 19.900 PTS.

2. CONSOLA + SONIC + AD. RED + BOLSA ESTANDAR = 22.900 PTS.

13.900 PTS. (DISPONIBLE) ADAPTADOR TV

SEGA MEGADRIVE

MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC = 27.900 PTS.

PERIFERICOS:	
REMOTE RELAY	10.900
ARCADE POWER STICK	9.900
CONTROL PAD	2.905
PAD COMPETITION PRO	2.900
REMOTE CONTROL (2)	5.990
 JUEGOS:	
ALISIA DRAGON	6.990
AFTER BURNER II	5.990
BUCK ROGERS (RPG)	8.490
BUSTER DOUGLAS BOXING	5.990
CARMEN SAN DIEGO	8.990
DESEJO DE VIVER	7.990
DONALD DUCK QUACKSHOT	6.990
FIGHTING MASTERS	6.990
FERRARI G.P.	6.990
GOLDEN AXE 2	6.490
GOULIUS GHOST	6.990
INFERNO 2	6.990
JORDAN VS. BIRD	6.990
JAMES POND 2 ROBOCOD	6.990
KID CHAMELEON	8.490
MARIO LEMIEUX HOCKEY	6.990
MARBLE MADNESS	7.990
MINI GOLF	6.990
OUT RUN	7.990
PIT FIGHTER	7.990
ROAD RASH	8.490
STREET SMART	6.990
SIMPSON KRUSTY FUNHOUSE	6.990
SPIDERMAN 2	8.990
SLAUGHTER SPORTS	6.990
SHADOW OF THE BEAST	7.990
STREET OF RAGE	8.990
SUPER OFF ROAD	7.990
SWORD OF VERMILION	7.990
THUNDERFORCE	6.990
TONKA TOYS	6.990
WINTER CHALLENGE	8.490
WONDER BOY III	5.990
WONDER BOY IN MONSTER WORLD	8.490

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 594 35 30 - Fax (91) 594 39 86
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)
Horario: LUNES A SÁBADO A 10 A 2 Y DE 4:30 A 8:30
ABIERTO SÁBADO TARDE

COCONUT

SUPER NINTENDO

CONSOLA + PAD + SUPER MARIO WORLD = 29.900 PTS.

SUPER NINTENDO SCOPE

BAZOOKA + ADAPTADOR + 6 JUEGOS = 9.490 PTS.

GAME BOY

CONSOLA + TETRIS + AURICULARES + 4 PILAS = 13.800 PTS.

PERIFERICOS:	
ADAPTADOR DE RED	1.400
AMPLIFICADOR SONIDO NUBY	1.900
BATERIA RECARGABLE	6.400
ESTUCHE NUBY	2.190
G B HOLSTER	2.190
GAME LIGHT - ILUMINACION	1.900
LIGHT BOY + LUFA	3.800
LUPA NUBY	1.700
 JUEGOS:	
5 ON (BASKET)	3.900
ADAMANTES FAMILY	3.900
BATMAN I (R. OF. JOCKER)	3.900
BETTLE JUICE	3.900
CHESSMASTER	3.900
CHOPPLIFTER II	3.900
DOUDU DRAGON II	3.900
FIRE IN THE SIM. (2 JUEGOS)	3.900
HUNCHBACK	3.900
JORDAN VS. BIRD	3.900
MARBLE MADNESS	3.900
MEGA MAN II	3.900
MICKEY MOUSE	3.900
MEI TROY	3.500
NBA ALL STARS	3.900
NINJA GAIDEN	3.900
NAVY SEALS	3.900
NAIL N SCALE	3.900
PRINCE OF PERSIA	3.900
ROBCCOP II	3.900
SUPER HEROES OFF	4.000
SUPER KIDS	3.900
SUPER S. BROTHERS	3.900
SOLO EN CASA	3.900
STAR TREK	3.900
SUPER MARIO LAND	3.500
THE SIMPSON	3.900
TERMINATOR 2	4.400
TIME TO KILL	4.400
TORTUGAS NINJA II	4.400
ULTRA GOLF	3.900
WORLD CIRCUIT SERIES	4.400
WWF SUPERSTARS	3.900

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT, C/ VELARDE, 8. 28004 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS	TITULOS	PRECIO
DIRECCION	LOCALIDAD	
PROVINCIA		
TELEFONO	C. P.	
MODELO CONSOLA		
FORMA DE PAGO: <input type="checkbox"/> TALON <input type="checkbox"/> CONTRA REEMBOLSO	Gastos de envio	250
	TOTAL	

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: BILBAO Y TRIBUNAL

IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS



A vueltas con el CD-ROM

Hola tío! ¿Cómo te vá? A mi bien. Me gustaría que me respondieras estas preguntillas, para salir de aprietos. ¡Ahí voy!

1- ¿Me podrías decir cuándo llegará a España el CD-ROM para Mega Drive y cuánto costará?

2- ¿Cuánto costarán los juegos de CD-ROM de Mega Drive?

3- ¿Qué títulos hay?

4- ¿Si a la Mega Drive le incorporamos el CD-ROM, qué puesto ocupa en tu ranking privado, Yen?

5- ¿Qué consolas ocupan los tres primeros puestos de dicho ranking?

6- ¿Qué juegos me aconsejas aparte de Sonic y Shadow of the Beast?

Antes de decir adiós, quería



Un ranking muy personal

Cómo estás Yen? Quisiera que me contestases a estas preguntas: 1- ¿Qué opinión te trae la NES?

2- ¿Van a sacar el convertidor para que los cartuchos de 16 bits sirvan para la consola mía?

3- ¿Qué juego me recomiendas para la NES: The New Zealand Story, Rainbow Islands o Wrestlemania?

Bueno, muchas gracias Yen.

Juanjo García
(Marbella)

1- La Nintendo de 8 bits lleva ya varios años en el mercado, y por tanto no hay duda de que han salido máquinas mejoradas. Sin embargo, en lo que se refiere a los juegos y su adictividad, no tengo ninguna duda de que es una de las mejores consolas.

2- No creo que salga el convertido del que me hablas, pues los juegos para 16 bits nunca se podrán ver en consolas de 8 bits.

3- Personalmente prefiero el New Zealand al Rainbow en lo que se refiere a los juegos de plataformas. Si lo que te gustan son los deportivos, te diré que Wrestlemania es una buena opción, aunque a mí me gustan más los dos primeros.



saludar a Iván Font, Gil Boix y Collel. Adiós y gracias.

Pere Canamasas Martínez (Manlleu)

Aquí van mis ágiles y raudas respuestas:

1- El CD-ROM parece que ha retrasado ligeramente su lanzamiento hasta finales de año y el precio todavía no se ha especificado. Estamos preparando un reportaje completo dedicado al CR ROM. Paciencia.

2- El precio de los juegos tampoco se ha especificado todavía, pero es posible que sean ligeramente más baratos que los cartuchos.

3- Leeté la respuesta que le he dado a otro lector. Pero te puedo confirmar una noticia de última hora que asegura que Lucas Arts ha versionado el Monkey Island para la nueva y potente máquina de Sega.

4- No coments.

5- Menos coments todavía, pero te las puedes imaginar.

6- Te recomendaría tantos, amigo Pere. Pero, por citar algunos: Robocod, John Madden'92, Road Rash. Lee nuestra lista. Te ayudará.

Sobre la Game Gear

Hola Yen: Soy un consolero tipo Game Gear y te escribo para hacerte unas preguntillas:

1- ¿En todos los juegos de GG de 1 ó 2 jugadores se necesitan los dos mismos juegos en las dos GG?

2- ¿Para cuándo el Fantasía y el Quackshot para GG?

3- ¿Va a salir algún juego de fútbol para GG?

4- ¿Qué puesto entre las portátiles le darías a la Game Boy en color?

Espero que me respondas. Estoy esperando a comprar un juego y estoy desesperado. Adiós y un saludo consolero.

Saúl Caño Alberto (Gijón)

Para un auténtico consolero tipo Game Gear, unas respuestas auténticas: 1- En todas las portátiles para jugar dos se necesitan dos consolas con dos juegos iguales.

2- Para cuando las ranas crien pelo, pero mientras tanto tienes la aventura del pato Donald en The Lucky Dime Caper, que también está genial.

3- Sí, nada más y nada menos que el Super Kick Off

4- Lo de la Game Boy en color es todavía una hipótesis. No se sabe si saldrá o no.





Un salón recreativo en casa

Qué tal Yen. Espero no ponerte en ningún aprieto, pero ¿podrías hacerme una comparación calidad-precio entre la NEO-GEO y las máquinas recreativas de los salones?. Sólo por curiosidad. Gracias.

J.A de la Hermosa Fernández (Sevilla)

En comparación con las máquinas de los salones recreativos, la NEO-GEO es más barata ya que no incluye ni el monitor ni los amplificadores de sonido que llevan las máquinas profesionales (la pantalla es nuestro propio televisor). Respecto al precio de los cartuchos no se qué decirte.

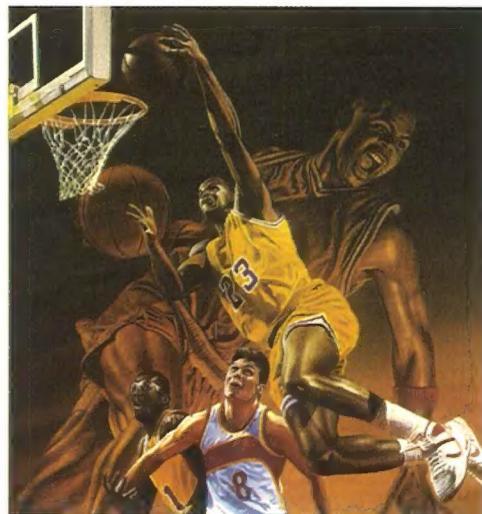
Pero, oye, J.A, ¿no me estarás diciendo que estás pensando en comprarte una máquina para tu casa? Lo tuyo sí que es vicio, consolega...

El loco de la cancha

IH ola Yen! Desearía que me respondieras a las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los juegos de baloncesto que existen para Mega Drive?, ¿cuál de ellos es el mejor y por qué lo es? Espero tus respuestas, consolega. Gracias.

Francisco González Pineda (Barcelona)

El único juego "oficial", es decir, distribuido por Sega, que puedes encontrar por ahora en España es el Super Real Basketball que no es nada del otro mundo. En cambio existen otros que posiblemente llegarán algún día como el Lakers vs Celtics -que es alucinante e incorpora un buen número de equipos de la NBA con los nombres de los jugadores reales y en algunos casos hasta con su cara: Michael Jordan con la cabeza rapada, Worthy con gafas, et...-, David Robinson's Supreme Court, Bulls vs Celtics, Jordan vs Bird.... *Casi nada, ¿Verdad?*



Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo o presentarlo en: MAIL SOFT.

**C/ Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid,
o en C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid.**

**VALE
DESCUENTO**

¡AHORRA HASTA 1000 PTAS.!



MAIL
soft

ESTE MES TE PROPONEMOS:

HOBBY
CONSOLAS

<input type="checkbox"/> MEGADRIVE.....	CARMEN SANDIEGO.....	P.V.P. 8.990 -- 7.990 Ptas.
<input type="checkbox"/> NINTENDO.....	ROBOCOP 2.....	P.V.P. 7.990 -- 6.790 Ptas.
<input type="checkbox"/> SEGA MASTER SYSTEM.....	SAGAIA.....	P.V.P. 5.590 -- 4.795 Ptas.
<input type="checkbox"/> GAME BOY.....	HOOK.....	P.V.P. 5.400 -- 4.400 Ptas.
<input type="checkbox"/> GAME GEAR.....	LEADERBOARD.....	P.V.P. 5.190 -- 4.490 Ptas.
<input type="checkbox"/> LYNX.....	TOKIE.....	P.V.P. 4.900 -- 3.900 Ptas.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....
Teléfono.....
Nº de cliente.....

Provincia.....
Código Postal.....
Cliente nuevo.....

Forma de pago: contra reembolso.

Este cupón será válido hasta el 29 de Abril de 1992.

Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.



Entre fichas anda el juego

Hola Yen, que tal. Tengo una Master System desde hace unos años, y te escribo porque no me he decidido entre el Columns o el Klax. ¡Ah!, se me olvidaba, dime lo bueno y lo malo de cada juego. Thank you.

Un recuerdo de:

Fernando Dopazo Dubiña (Pontevedra)

La elección es difícil porque son dos juegos muy buenos, pero al final me decanto por el Klax, cuyo único punto negro es la eliminación de la opción de dos jugadores. Por lo demás es una de las mejores versiones, incluyendo las de los ordenadores domésticos. En cuanto al Columns, te puedo decir que también es de gran calidad y super adictivo.

Dudas sobre Game Boy

¿Q ue tal Yen? Me llamo Manolo y tengo una Game Boy.(Advertencia: No he leido muchas revistas de Hobby Consolas). Y me gustaría hacerte unas preguntas: 1- Aconséjame de 4 juegos con tu puntuación e inconvenientes: Bubble Bobble, Pato Aventuras, Tortugas Ninja 2 y Chase HQ. Han puesto a veces sus puntuaciones pero quiero comparalas con tu opinión.

2- ¿Van a sacar Super Mario Land 2? ¿Cuándo?

3- Un amigo me contó que hay un aparato para poner la Game Boy en color. ¿Es cierto? ¿Cuánto cuesta? Muchas, muchas, muchas gracias.

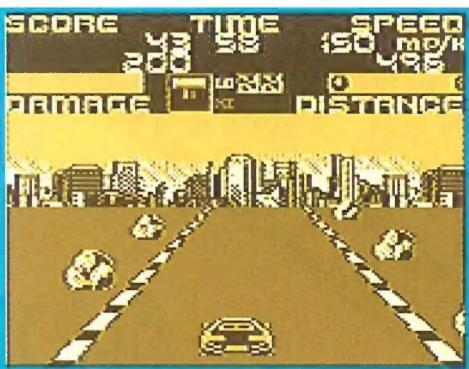
Manolo

De nada, nada, nada, Manolo. Aquí va una advertencia: Deberías leer más Hobby Consolas, forastero. Si te has perdido algún número te aconsejo que llames al teléfono de números atrasados que encontrarás en esta misma revista. Una vez hecha la correspondiente publicidad...

1- Bubble Bobble: 60%. Ventajas: gráficos grandes, igual que la máquina. Desventajas: molesto scroll; Tortugas II: 88%. Ventajas: La presentación que es **IGUAL** que la de la máquina recreativa, todo lo demás. Desventajas: No tenerlo; Pato Aventuras: 84%. Ventajas: Buenos gráficos, divertido. Desventajas: Su gran dificultad; Chase HQ : 60%. Ventajas: El título y la idea. Desventajas: Todo lo demás.

2- En cuanto al Mario Land 2 no he oido nada, aunque supongo que saldrá algún día.

3- Respecto a lo de ver la Game Boy en color, dile a tu amigo de mi parte que se vaya a vacilar al Zoo.



Al suscribirte un año a

HOBBY
CONSOLAS

GRATIS



Al suscribirte por un año,
recibirás los 12 números
en tu casa y obtendrás este
estupendo reloj Tetris de
regalo.
¡Y todo por 3.900 ptas!

¡Aprovéchate
de esta oferta
tan loca, y envía
hoy mismo tu
cupón!

Así, no te perderás
un sólo número de
tu revista favorita.

P.V.P. 3.950 PTAS.

¿Cómo suscribirte o solicitar
números atrasados?

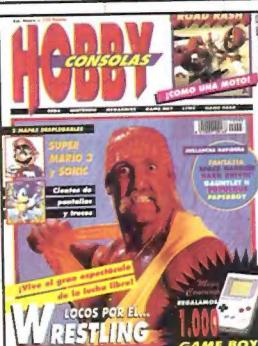
POR CORREO: Envio los
cupones de la derecha con
todos tus datos por correo.

POR TELÉFONO: de 9 a 14,30 y de
16 a 18,30 en los teléfonos: (91)
654 84 19 ó (91) 654 72 18.

Oferta válida sólo para
España y prorrogada hasta el
30 de Junio de 1992



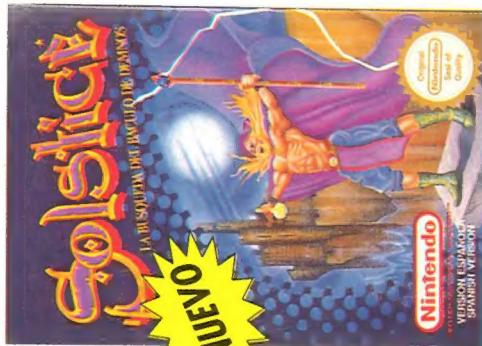
Si deseas comprar el reloj
sin suscribirte, mira el
anuncio de la página 33.





NUERO

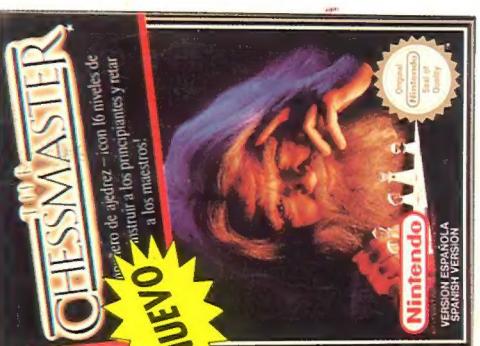
MEGANAN III™ (ACCION)
Con más acción que nunca.



26

SOLSTICE™ (AVVENTURAS)
Llena tu pantalla de aventuras.
SPANISH VERSION

110



CHESSMASTER™ (ESTRATEGIA)
Juega al ajedrez con el mejor maestro.

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™
AC 11000 WATT HIGH FIDELITY CAR STEREO



SPACO, S.A.

Distribuidor exclusivo para España
Teléfono: 803 66 25